

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
ŞUBAT 1997
SAYI: 24
250.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

RetroFili

T: Cem Tezcan

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

SWIV 3D

WARWIND

DED. FIRTINA

SKYNET

BLOOD&MAGIC

M.OF ORION 2

NASCAR 2

U.S.M. 2

MACBETH, FRP, CHEATS, ENGIN ABLA

NEVER
HOOD

ÇAMURDAN BİR DÜNYA

AMIGACILAR!
AMIGA DOSTU
HİZMETİNİZDE



ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

EN YENİ CD OYUNLARI



DISCWORLD2 **SWIV**
JET FIGHTER3 **NEVERHOOD**
WARWIND **DIABLO**
XCOM 3 **HUNTER**
SKYNET **DAYTONA USA**
BIRTHRIGHT **TIME LAPSE**
HARBRINGER **D.DERBY 2**
TOONSTRUCK **RALLY CHAMP.**
RED BARON2 **D.HEARTH**

MPEG FİLMLERİ



THE ROCK
THE CROW
MATILDA
THE FUN
PINOCCYO
RANSOM
CABLE GUY
NUTY PROFESSOR
HIDDEN ASSASSIN
DAY LIGHT

CD WRITER



PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRITE)

YAMAHA CDR 103 (4XREAD, 2XWRITE)

YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRITE)

BOŞ RECORDABLE CD

PHILIPS CDR-74

FİLM CD'LERİ KİRALANIR

ORJİNAL BOX CD OYUNLARI 10 \$'DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA

EN YENİ DİSKET OYUNLARI

CD YE DİSKET OYUN ARŞİVİ YAPILIR

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173

Web Site: <http://www.angelscomputer.com> E-Mail: Angels@angelscomputer.com

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADAŇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADAŇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Sahin Derya, Ahmet Ergen, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarli

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 4549

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 0588

Genel Dağıtım:
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

NOT:

- Buldum, en sonunda buldum işte.
- Ne buldunuz hocam!
- Kaç aydır üzerinde çalışıyordum. Sonunda buldum
- Ne buldunuz hocam! Zamanında yolculuğu mu, hayatın anlamını mı, aidiyetin çaresini mi?
- Onları aramıyordum ki. 'GameShow' elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir. Öyle Cut.COPY yapamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir. İşte bunu buldum.
- Nassın yaaa!

NEVER HOOD



WAR WIND



SWIV



SKYNET



FRP

58

ENGİN
ABLA

56

BLOOD&MAGIC



M.of ORION 2



NASCAR 2



MACBETH

46

DED. FIRTINA



SHERLOCK



NEW!!!
AMIGA
DOSYA
62

U.SOC.MAN. 2



NOT ENOUGH MEMORY

44

- 10 BAKU BAKU
- 12 SWIV
- 14 WAR WIND
- 18 NEVER HOOD
- 20 SKYNET
- 22 BLOOD&MAGIC
- 26 MASTER OF ORION 2
- 32 NASCAR RACING 2
- 34 KLASİK: SHERLOCK
- 36 DEDEKTİF FIRTINA
- 38 ULTIMATE SOCCER MAN.2

Bu ay GameShow'un ikinci doğum yıldönümü. İki yıl önce fotokopi dergi olarak 100 adet basılan GameShow, şimdi bir çok yerli ve yabancı dergilerle yarışacak kalitede. Çıktığı ilk günden beri sürekli gelişen, okuyucudan aldığı destek ve güvenle büyüyen derginiz, Türkiye gibi medyaçılık tekelini elinde bulunduran insanlar haricinde dergi çıkarmanın cesurluk sayıldığı bir ülkede, her şeye rağmen iki yıldır ayakta. Nice senelere, hep birlikte inşallah!
İkinci konu başlığı olarak, geçen ay ki dergiyi tebrik etmek için gönderdiğiniz faxlara, mektuplara, e-mail'lara ve ettiğiniz telefonlara çok teşekkürler. Bu derginin bu kadar gelişip büyümesinin sebebi olan bu takdir ve

teşekkürler, harcanan o kadar emeğin karşılığını aldığımızı hissettiriyor bizlere. Tekrar teşekkürler.
Şimdi gelelim bu aya. Geçen ay dergi çıktıktan sonra bir an bile durmadan bu derginin çalışmalarına koyulduk ve yine beğeneceğinizi umduğumuz bir dergi ile çıktık karşınıza. Ayın başında çıkma problemini de hallettiğimize göre artık pek bir derdimiz kalmadı.
Ayrıca internet'teki web sitemizi giderek büyük bir ilgi aldığını söylemek istiyorum. İnternet erişimi olan herkesi yandaki adrese bir göz atmalarını tavsiye ediyorum.
Dergi ile ilgili eleştirilerinizi her zaman dinlemeye hazır olduğumuz söyleyerek gelecek ay görüşmek üzere diyorum.
M.Emin Gür



CYBER GLADIATORS

Benim bildiğim gladyatör dediğin arenaya çıkar, elinde ağ olur, kılıç olur, adam kaslı olur falan. Ne? Ha? Haaaa bunlar CYBER gladyatörler, öyle desenize. Bunlar cyber gladyatörlermiş sayın okuyucular, bunlardan on tane varmış (Spartakus?), bu 10 tanesi 10 tane değişik arenada bilimum değişik hareketlerle birbirlerini dövmeye çalışırlarmış, hem de 16-bit bol renkli grafiklerle. Bunları Sierra firması yapmışmış, hem de bizi kandırmak için kutuya oyundaki dövüşçülerin siz oynadıkça hareketlerinizi öğrenip ona göre davrandıklarını yazmış (bu yalanı her duyduğum oyun için bir liram olsa, ah ah). Cyber Gladiators aynı zamanda 3D grafik kartlarından tam yararlanan ilk oyunlardan biriyim. Simdi sorarım size, Sezar tutup 'Ey Roma'lılar, bundan sonra arenaya gelmek isteyen herkes yeni grafik kartı almak zorundadır' diye buyursa, o ey Roma'lılar O'nu kaç parçaya ayırırlardı acaba?

NEWS



AD&D BIRTHRIGHT

SI'n Advanced Dungeons and Dragons oyun haklarını kaybetmesi iyi oldu belkide. Yani şimdi nankörlük (göbek adım olur) etmiş olmiim ama, başka başka firmaların AD&D oyunları çıkartıyor olmalarının iki tane ana yararı var bence. Sayıyorum, biir, nerde çokluk, orda değişiklik, en azından AD&D dünyalarını değişik açılardan görebileceğiz ve de (kaç geliyor tahmin edilin bakiim) ikiiiiii, Sierra gibi bol paralı firmalar, çıkardıkları oyunların hazırlanmasına çok daha fazla yatırım yapabiliyorlar. Bu da hem yaratıcılık hem de kalite açısından FRP türüne bir çok yarar sağlayabilir. Belki de bu sayede FRP'ler (bazılarının dediği gibi) küçük adamların ekranda dolandığı kötü grafikli oyunlar olmaktan kurtulabilir. Sierra (onlarında göbek adı para),

AD&D adını kullanarak çıkardığı ilk oyunu olarak Cerilia dünyasını seçmiş. Bu dünyada geçen kutu oyunlarını oynayanlar bilirler (ben oynamadım, bilmiyorum, ama bir haber yazarı olarak şimdi okuduklarını size sanki çocukluğum Cerilia'da geçmiş edasıyla anlatacağım), Cerilia tam olarak politik stabilite kavramını kavrayabilmiş bir dünya değil. Bin tane küçük krallığı ve bu

kralların peşindeki 5000 tane işsiz güçsüz kralıyla zırh satıcılarının rüyalarına giren Cerilia'da size de eh işte iyi kötü bir parsel düşüyor. Tabi siz saf kan bir nankör olarak (akrabamıyız yoksa) bunlarla yetinmeyip hepsini istiyorsunuz. Bunu sağlamanın yolu Sierra'nın uzun süre uğraşarak geliştirdiği FRP/strateji karışımı oyunu başarıyla tamamlamak. Bir yandan ordular toplama, meydan savaşları, çiftçilerin taban fiyatlarını ayarlama gibi işlerle uğraşırken bir yandan da Cerilia'da nedense pek çok bulunan hero/ wizard/ sorcerer tiplerin sizi göndermekte ısrar ettikleri görevleri başarmaya çalışacaksınız. Birthright (şimdilik) her halinden (konu, menü, grafik, ses ve vesaire) kaliteli bir oyuna benziyor. Tabi her şeyi oynanışının nasıl olacağı gösterecek ama keşke biraz daha yerim olsaydı size en ateşli Cerilia hatıralarımı anlatırdım.



JETTFIGHTER

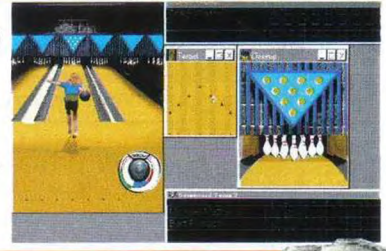
Zamanın F16 modası gibi şimdilerde de ortada bir F22 modası dönüyo. Modanın son kurbanlarından (?) biri de klasik haline gelmiş Jetfighter serisi. Haliyle firma gerçek uçuş modelleri, akıllı düşman ve wingman'ler, bilmemnenin thrust miktarının bilmemneye ters etkileri gibi bir sürü şeylerle reklam yapıp duruyorlar ama benim



P.B.A. BOWLING



Ülkemizde evrimine zengin çocuğu hobisi olarak başlayıp sonra zamanla hello cello (Mersin'ce mağanda demektir-T.Dil Kurumu) eğlencesi haline gelen bowling, yurt dışında ciddi ciddi spor olarak yapılan bişi aslında. Ciddi yapılan bir sporun ciddi bir simülasyona ihtiyacı olduğunu düşünen Bethesda yakında PBA Bowling'i çıkarmaya hazırlanıyor. Topun açısı, adamın açısı, koşma açısı, atma açısı, bırakma açısı, yuvarlanma açısı derken hoşunuza gitmese bile geometri derslerinde yardımcı olabilir.



NORSE

Hayatına kadersiz Commodore CD32 sistemiyle başlama hatasını gösteren The Lost Vikings serisi CD32 tarihe gömülmüş olsa bile bir kere daha şansını deniyor. Norse by Norsewest (gavur kelime oyunu, açıklımı efem, Norse=Viking, North by NorthWest=

Popüler gavur televizyon dizisi, kabul edin benim oyunlar daha iyi) yıllar önce çıkan ilk oyundan pek de farklı diil aslında.

Lemmings'in bir numara olduğu günlerdeki pek çok oyun gibi birinci oyun da gizli bir Lemmings taklidiydi. Amacınız

değişik özelliklere sahip bir dolu vikinginizi (abartıim, galiba toplam dört tane var) kullanarak zekice hazırlanmış (yani umarım zekice hazırlanmışlardır) bir dolu level'dan sinirizi ve ruh sağlığını kaybetme-den çıkmaya çalışmak. Tabi level'lar giderek zorlaşıyor falan (bunları artık hepimiz ezberledik di mi?)

Aradan geçen yıllar oyuna en azından bol renk ve yüksek çözünürlük kazandırmışlar. CD32 alma hatası gösterenler, intikam amacıyla herkese aldirmaya çalışabilirler, kanmayın.

FIGHTER III



hatırladığım kadarıyla (ben yaşlı diilim, sadece hafızam iyi) Jetfighter serisi her zaman hadi atla gidip bir kaç MIG düşürelim tipinden eğlenceli action/simülasyonlar olmuştur. Umarım bu bölümde de geleneği bozamazlar da en azından herkesin oynayabileceği bir oyunumuz olmuş olur.



HARBRINGER

Ya bilirsiniz aslında oyunu konularıyla dalga geçmeyi sevmem (yalan) ama programcı abilerimin Harbringer için uydurdıkları senaryoya güllim mi, ağlım mı karar veremedim, bir de size danışayım dedim, bakın şimdi, yıllardan 2069 (ellerinde seçecek milyon tane rakam varken niye gidip böyle şüpheli ve tacize açık bir seneyi seçerler acaba?) ve dünya bildiğimiz dünya da, işte arada sırada gökten pod'umsu garip metal şeyler düşüyor. Bunu atlatması kolay, evden çıkmazsınız olur biter ama, bu metal şeyler yere değince metalik (haliyle) ahtapotumsu şeylere dönüşüp gördükleri her organik cismi yiyorlar. Hımm, peki bunu da kabul ettik. Herkes ölüyor (olabilir, ölüm Allah'ın emri), ama bir grup kahraman bilim adamı ve asker uzak bir ada'da gizli bir üste direnişe geçiyorlar (hani oluyor ya bu adaya hiç pod düşmüyor) ve bu saldırının amacını araştırmaya başlıyorlar (onlara bir ipucu veririm, UZAYLILAR desem şüphelenir misiniz acaba?) Sonracıma bu bilim adamlarının birinin güzel kızı (Miranda) bir podun saldırısına uğruyor (yanlış anlamayın) ama ölmüyor, onun yerine yarı metalik, yarı afet (bakınız resim) bir yaratık haline geliyor. Babasıda baktı kızdan artık başlık parası açısından hayır yok



(yarı metal gelini kim na'psin, mıkntas özürlü o artık), çok zor bir karar vererek (valla öyle yazıyo) kızını uzaylıların üssünü bulup yok etmesi için adanın dışına yolluyor. Yani bravo, votka da zararlı bir içki, insana ne halusasyonlar gördürüyor böyle. Uzun lafın kısısı, eğer konuyu ölmeden pas geçebilirsiniz, Harbringer alıştığımız sonu gelmez koşturmaca, ateş etmece, patlatmaca oyunları sürüsünün bir yenisi, tek özelliği yeni

DARE DEVIL

MicroMachines ve Big Red Racing gibi 'klasik'lerin yer aldığı al -install et-bak- iki dakika yarış- sonra deltree good-bye türü yarış oyunlarına Mindcape de ilave yapmaya karar vermiş. Dare Devil daha ziyade küçük elli, küçük beyinli (sonradan büyüyecek, şimdilik böyle) ve bol renkli her şeye eğlence gözüyle bakan yaş grubuna hitab etmek üzere hazırlanmış bir oyun. Bol renkli (dedik di mi), 30 tane değişik pisti, bol bol az gizli bonusları var ve doğum kontrol'den haberiniz yoksa sekiz kişiye kadar oynanabiliyor. Ben haberi verim de, alıp almamak tamamen size kalmış artık.



bir grafik sistemi (burayı upgrade diye okuyun) olması. Karakterinizi her açıdan görebiliyorsunuz. Belki bu oyundan çıksa çıksa sıcak yaz günlerini geçirmek için bir kaç saatlik Lara (Tomb Raider) mi daha güzel, Harbringer Miranda hanım mı geyiği çıkar. Benim şahsi oyun Lara'ya, en azından o metal diil taş gibi (kelime oyununda tartışmasız BİR numarayım).



Ah, Dungeon Keeper, ah. Gelsende artık inadımızdan oynamayacağız seni. Nazlı gelinler gibi bir türlü varamadın bize. En son aldığımız haberlere göre yapımcı firmadan aldığımız son haberlere göre çıkış tarihi Nisan '97'ye kadar ertelenmiş.

TFX3

A bi kendiniz olun, moda ya takılıp

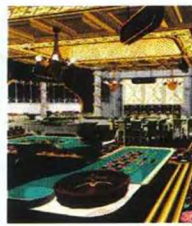
özünüzü kaybetmeyin, daha öztürkçeyile, vazgeçin bu F22 sevdasından. Niye mi? Birincisi her firma aynı uçağı konu alan oyun çıkarırsa bizi bayıyor, ikincisi (ve daha kişisel elimde kaliteli F22 resmi yok, gördüğünüz gibi F16, 18, Allah ne veriyse onlarla yetiniyoruz. Ama Digital Image Design'a da saygımız sonsuz bu arada, TFX serisinde ve öncesinde her zaman süper kaliteli (ve pentiumları bile bayan) oyunlar yapmayı başarmışlardır. Gerçi TFX3'ü genelde sadece 3D hızlandırıcı kartları olanların oynayabileceği kadar karmaşık yapıları bile yeni geliştirdikleri War Gen sistemiyle, değişik bir oyun yapmaya çalışıyorlar. War Gen size aynı anda hem bir savaş Awacs'lar

aracılığıyla yönetme hem de istediğiniz belalı bölgede kendi uçağınızı uçurma fırsatı tanıyor. Bu da genelde 3-5 görevden sonra sıkın simülasyonların aksine uzun zaman hem strateji, hem de simülasyon olarak oynayabileceğiniz bir oyun demek. Grafiklerden bahsetmeye gerek yok,

şöyle diim, boşuna 3D hızlandırıcı kartı gerekmiyor. Bunun dışında modem/ internet opsiyonu ve ne yazık ki şu andaki en gelişmiş savaş uçağı olan F22'leri konu alan senaryosuyla, TFX giderek sönün simülasyon pazarında bir umut kaynağı olabilir (F-16 olsa no'urdu sanki?).

GOLDEN

Kumar kötü bişi çocuklar, hani evini barkını stanlar, çocuklarının mama, bez paralarını çalanlar hikayeleri falan vardır ya, onları boş verin. Kumar niye kötü, çünkü hayat bir kumar ve hayat kötü. 3 kere 5 yirmibeş, yani

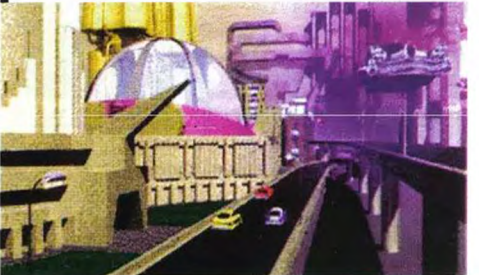


kumar da kötü. Ama her kötülüğün bir güzel tarafı da olabilir tabi (hayatın olduğu gibi, sıcakta kola içmek mesela), kumarın iyi tarafı da, şöyle kaliteli bir CD-Rom oyununda, çocuklarınız (var mıdır acaba?) istedikleri gibi bezlerini kirletirken, cebinizden beş kuruş (CD parası hariç) çıkmadan oynarsanız ve bu oyun Golden Nuggets gibi video ve ses efektleriyle dolu ve Las Vegas'ta geçiyorsa kime ne zararı olabilir ki? Ama sadece küçükken aldığınız üç tekerli bisiklet gibi sonradan daha büyüğünü ve tehlikelisini istemiyeceskeniz.



S imdiden vedalaşalım isterseniz, gelin şöyle bi öpiim sizi (dostça caniiim, ay ne çünkü bu oyun bırakın birbirimizi, göreceğimiz bile değil abi, X-COM3 bu, Ufo'nun torunu, X-COM2'nin oğlu, benim canım, kanım, hayatımın oyunu. Genel saygımdan dolayı size the news, just the news olarak sunmak istiyorum kabul ederseniz. 2048 yılına gelindiğinde (o kadar da uzak değil aslında (ay pardon, just the news, parantez yok, bak bi parantez daha oldu)) insanlar çevre sorunlarından kurtulmak için Megapolis diye kapalı ortam

fenasınız), geldiğinde kendimizi şüpheli. Kolay bu, Ufo'nun torunu, X-COM2'nin oğlu, benim canım, kanım, hayatımın oyunu. Genel saygımdan dolayı size the news, just the news olarak sunmak istiyorum kabul ederseniz. 2048 yılına gelindiğinde (o kadar da uzak değil aslında (ay pardon, just the news, parantez yok, bak bi parantez daha oldu)) insanlar çevre sorunlarından kurtulmak için Megapolis diye kapalı ortam



THE CIRCL

B iz okullarda, bürolarda, fabrikalarda sürünelim, elin oğlu kendine 'gizem çözücü' olarak bir iş kurmuş, oh, dünyanın dört bir yanını gezip duruyor. Adı George Stobbard, işi: gizem çözücü. Bay kalker çözücü bey bir gün Paris'te bir kafede gününü gün ederken, akordion çalan bir palyaço (ben uyduruyorum sanıyorsunuz bunları, ama valla öyle diil) çok değerli bir scroll'u çalmak için bir kaç kişiye kötü şakalar yapar (adam palyaço tabi yapar). George da, hem çözücü olduğundan hem de kahvesi bittiğinden bu olaya el atmaya karar verir ve dünyanın orasında

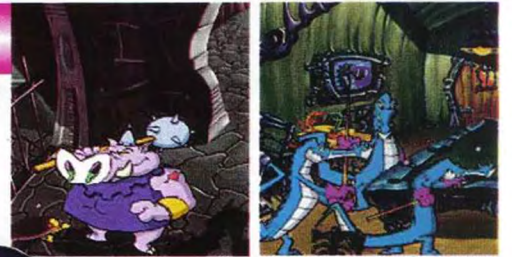
Nejo...

A swindling Syrian youth whose antics nearly get George killed by a crazed kabob-wielding merchant.

TOON STRUCK

B azen benim rüyalarım da Photoshop, Quark Xpress ve nedense jartiyer takmış olan Microsoft mouse'um tarafından kovalandığım olur ama Drew Blanc'ın durumu benden kötü herhalde. Onu kovalayanlar yıllardır, yaratıp yaratıp bir kenara attığı çizgi film kahramanları. Tabi bu karakterler yıllardır komik renklere boyanıp, yüz metreden suya düşüp parçalara ayrılma, elektrik kablosuna dokunup iskelet olma, bilmeden yanan dinamiti tutup havaya uçma gibi ucuz çizgi film numaralarından bıktıklarından Drew'i pek de hoş (ve jartiyersiz)

karşılıyorlar. Bundan sonrası, valla bundan sonrası garip. Back to the Future'daki deli doktor rolündeki şahıs (adı galiba Christopher Lloyd), bir dolu aklınıza gelebilecek en garip karakterlerle dolu bir dünyadan kendi dünyasına dönebilmek için bir dolu bilmece çözmek zorunda. Genel olarak üstün bir teknolojinin ürünü olan oyun (2 sene hazırlama süresi) komik olacam diye garip, garip olacam diye komik mi olacak gelince görecek.



OM 3: APOCALYPSE



modeli bir şehirde yaşamaya başlarlar. Ama yavaş yavaş bu teknoloji şehresi şehrin çivisi çıkmaya başlar (uzun zamandır parantez açmadan yazdığım ilk tam cümle...dicedim, yine olmadı). Çünkü uzaylılar dünyayı ele geçirmek için bu şehir halkını yavaş yavaş mutile edip, huzuru bozmaya çalışırlar (korkmayın canım, sizde de parantophobia başlamış ha). Uzaylılar bu sefer transport olarak karayı havayı değil, direkt (tesadüfen-pardon)) Megapolis'e açılan intergalaktik bir boyut kapısını kullanırlar. İşlerin savaşı olarak olmayacağını anladıklarından Megapolis halkının ve özellikle ileri gelenlerin (ya bu lafa parantez açılmazda napılır, ileri gelen, geri gelen nasıl oluyo peki) beyinlerini ele geçirerek onları kendi amaçları için kullanmaya başlarlar. Bu da oyunun başlarında uzun bir süre Megapolis sınırları içinde alien-köpeği olduklarına tam emin olmadığınız

kendi cinstaşlarınıza (bak abi şimdi) karşı savaşıyor olacaksınız demek. Alien'ların kurdukları gizli organizasyonu yenip yeterince bilgi edindiğinizde aynı intergalaktik (edime) kapıyı kullanarak alien'ların ana kontrol merkezlerini yok etmeye çalışacaksınız (bunu söyledim, oyunun bütün zevki kaçtı tabi). Geçen ay Macbeth adlı günah köşesinde de belirttiğim gibi Microprose oyun X-COM II'den mümkün olduğu değişik olsun diye elinden geleni yapıyor. Şimdi hep beraber: Bir kere hi-res, süper grafikleri diye bitmiyor, heyecan eklemiştir, heyooo, tırmanma sürünme gibi yeni hareketler var, heyooo, isteyen real-time oynayabiliyor, yuuuuuh, modem opsiyonu var, hiiim, peki olur, araştırma daha fazla önem taşıyor, heyooo, dizaynlar Tim White'dan (kimse artık ama olsun), heyooo, şehir'de başlaması heyecanlı görevler sağlıyor, heyooo, daha fazla çözülecek sır var, heyooo, isteyen real-time oynayabiliyor, yuuuuuh (gider ayak bir yuhalamak (hem de parantez açmak) istedim).

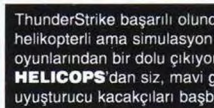


OF POWER

burasında (Paris, İrlanda, Suriye (?), İspanya, İskoçya) bu palyaçonun peşine düşer. Tabi kocaman kırmızı bir burun takip her yerde akordiyon çalan bir adamı bulmak pekte zor olmadığından (herhalde, ben ne biliim) onu yakalar ve scroll'u alır. Alır ama pişman olur, çünkü scroll onu eski aşiretlerden Knights of the Templar'ın karmaşık dünyasına iter, olmadık işler gelir başına falan. Gerisini de anlatırdım ama mesai zili kaldı, ustabaşı kızar bana sonra.



Allaaaah, bayılırim kaliteli yarış oyunlarına, Sega'nın meşhur DAYTONA'sı kaliteli ve hızlı ama sadece üç pist olması büyük bir dezavantaj.



ThunderStrike başarılı olunca helikopterli ama simülasyon oyunlarından bir dolu çıkıyor. HELICOPS'dan siz, mavi gök ve uçuşturucu kacakçıları başbaşaşınız.



Severim böyle oyunları, taa SimCity'den beri. HOLIDAY ISLAND turizm yazıpta kazanamayanlar için oda sayısı, yatak kapasitesi, havuz derinliği gibi konularda ders veriyor.



Sevmiyoruz dedik ya, aman bol bol render'lı sıkıcı adventure yapın ha, üzün, üzün beni, sadece güçlü PC'ler için: SHINE, son günlerin popüler filminin gıcık oyunu.



FLYING CORPS



Ağam, tozudunuzmu sen ağam? İhnsan heç gırk yıllık eşşekini gırmızıya boyarg mı ağam, yazhig degil mi hayvaencegize?

- Sus leyn, başa ağam dime, bundhan songra binim adim gırmızı baron, boyle biline.
- Olur gırmızı ağam da nirden çıghtı şimcik bu, köy yerinde ni dirler songra, kosgoca aga, gırmızı bir işşegin üstünde.
- O işşek diil leyn, işşik sengsin, o bir Albatros, damam mı?
- Ağam albtosuna ni oli ki?
- Sen nirdin bilecen, gara cahal. Tayyare o, evvelki cihan harbi tayyaresi, bah Rowan software yapivermiş, bek gerçikci olmuş, gapıvirdi bini.
- Ağam canhımı al gırmızı ağam, sin hiç oyun sivmezdin, hiç bagha sorardın, neoldi sagha?
- Davuk, sin anlamazsin, miğer binim ganımda virmis bu, beyn anamdan eys dogmuşem, habarım yogmus miger, bah simdi sana Immelman yaphacam
- Aman ağam, imanım gevredi, yaphma ağam, ni olir, gırmızı ağam...





QUAKE ID SOFTWARE



Bin tane yarım akıllı çıkmışlar köy yolunu gören tepeye kavak ağacının gölgesinde yar yolu gözlerler. Beklerler de beklerler, sonra bir yarım akıllı, ta ufukta, toz yolun dağlarla birleştiği yerde bişeler görür, 'geliyoooooo' diye tepeden aşağı yalınayak koşa koşa bir solukta köy meydanına ulaşır. Quake efendi gelmiştir. Herhalde bütün zamanların en çok beklenen oyunlarından biri olan Quake'in gelmesiyle artık Doom gibin piyasası tamamen değişmiş bulunuyor (yeni jenerasyon lafı burdan çıktı valla). Bir zamanlarda olduğu gibi iki tane editörü bir araya getiren herkes Doom gibin oyunu çıkaramaz artık, çıkarsa bile saygı göremez. Çünkü Quake bazı alanlara kesin imzasını atmış bulunuyor. Mesela: Öyle iki tane tuğla texture'ıyla



kimseleri kandıramazsınız artık. Quake'i yapanlar oturmuşlar mimar gibi dizaynlar hazırlamışlar. Herkesi patlatan bol ammo'lu bir piskopat olabilirsiniz ama bu mimari güzellikten zevk alamazsınız demek diil. Onun için diğer firmalardaki arkadaşlar, ya Quake'deki ortamları geçeceksin, ya bu diyardan gideceksin. Sonracıma, sahte 3 boyut olmuyor artık. Quake'de her cisim, her düşman belirli bir yer kaplıyor. Hangi açıdan bakarsanız bakın boyutlu olarak

görebiliyorsunuz (bu da tam gerçek üç boyut diil ama onu sonra (ne zaman) tartışırız). Eskisi gibi kocaman pikseli bir sprite'ı çevirip çevirip ekrana basıp oyuncuyu kandırmaya çalışmanın manası yok. Bir de Quake'in en önemli özelliklerinden biri, level dizaynlarının kalitesi. Şimdi 'sen nerden bileceksin, hayatında bir level'dan sağ çıkabildin mi ki' diyeceksiniz. Haklısınız çıkamadım ama uuuuuu süreli level 1 sürümlerimde anladım ki, bunlar alıştığımız koş, koş, öldür, öldür, anahtar, öldür, öldür, kapı, çık level'larından daha öte bir şeyler. Birileri, herkesler umutsuzca oyunun çıkmasını beklerken geçen süreyi iyi değerlendirip insana (becerebilirse) zevk verecek level'lar hazırlamışlar. Uzun lafın kıyası, özellikle bir iki kişiyle beraber oynama imkanınız varsa ve orta karar bir Pentium edinebiliyorsanız alın, ben de bu arada Doom-Gibin lafını, Quake-Gibin'e çevirmek için bir yasa tasarısı hazırlamaya başladım, kral ölmüş, yaşasın yeni kral (belki bizi de görür)!



ASSASSIN2015 INSCAPE



Hehehehe, evet ben manyağım. Hohoho labirent faresi gibi koridorlarda koşurtmak hoşuma gidiyo, koşuyom koşuyom durmadan. Hihihihı bam bam bam dışın güm ateş ediyorum piçunk plofff düşmanlarımın beyinleri patlıyo. Harharharhar, sonra duvara yapışan parçaları toplayıp parmaklarımı yalıyorum. Ama uhuhuhuhu, annem

bu iş böyle gitmez oğlum diyo. Gııııııı, her gün beni terapiye yolluyor. Oradaki kel kafalı doktor bana iğneler yapıyo. Aaahaahahah acıyor tabi iğneler ama iyiliğim içinmiş, annem öyle diyor. Yakında sırf öldürmeli doom gibin oyunlardan öldürmeli ama en azından, az biraz konulu doom gibin oyunlara geçebileceğimmiş. Ama zor bulunuyormuş böyle oyunlar, annem bana Assassin 2015 almış. Daha hazır diilim ama hazır olunca onunla oynicam. Bu öbürlerinden farklıymış, bir kere en önemlisi, bir tane dostunuz varmış, bütün görev boyunca bid bidı konuşup size ne yapacağınızı söylüyormuş. Çok bir işe yarayırmış ama en azından insanı yalnızlık hissinden kurtarıyormuş (annem yalnızlık senin için zararlı diyor). Bir de aralarda avi'ler varmış. Hikayeyi anlamamıza yardımcı oluyorlarmış ama biraz oyunun akışını bozuyorlarmış (annem ben aklımlı oyunla bozmuşum diyor). Oyunda MikroKomm'un binasında dolaşıyormuş, ama bazen dışarı da çıkılıyormuş (annem niye hiç dışarı çıkmıyorsun oğlum diyor). Hepsi iyi güzel de çok kuvvetli bir bilgisayar istiyormuş, 486'da falan oynamak hayalmiş (doktor dozajı kuvvetlendirelim diyor). Fikirler iyiymiş güzelmiş de oyun bütün olarak bir numara olmaktan uzakmış. Belki ikincisi çıkarsa daha kaliteli olurmuş (annem keşke bir oğlum daha olsaydı diyor).



SEÇMECE BUNLAR Bu Ay: Yeni Jenerasyon Doom Gibin Oyunlar

Köşeyi döner dönmez sırtını duvara yasladı, derin derin nefes aldı. Duvarın soğukluğu onu biraz olsun kendine getirmişti. Silahını kontrol etti, matarasından bir yudum aldı, 'Belki kurtulabilirim burdan' diye düşündü. Bu lanet yere girdiğinden beri geçen 12 saatte ilk kez kendini biraz olsun rahat hissetti, telsizi bir kez daha kurcaladı, statik'ten başka bir şey duymadı yine. Üstteki salaklara milyonuncu kez küfür etti, hepsi onların suçuydu. Ona çok kolay olacak, sadece haritayı takip et, objeyi al, telsizle bize bildirir bildirmez hemen bir transport seni alacak demişlerdi. Tabii ne harita doğru çıkmıştı, ne obje söylenen yerdeydi, ne de lanet telsize cevap veren çıkıyordu. Transport'un onu daha fazla bekliyemeyeceğini, yakıtı bitmeye başlayınca hemen geri döneceğini biliyordu. Komutan, zor zamanlarda, bir transport bir trooper'dan çok değerlidir demişti. Nefesinin altından bir küfür daha savurmuştu ki duyduğu sesle dona kaldı. Bir adım, sessizlik, bir adım daha, bir fısıltı, sonra yine sessizlik. Durmanın bir manası yoktu, ayak seslerine bakılırsa partiden herkesin haberi olmuştu. Demek buraya kadarmış diye düşündü, refleks olarak silahını kontrol etti, tanıya inanmadığı için bu sefer kendine küfretti ve kendini yere atarak bir anda duvarın arkasından fırladı. Daha ne olduğunu çözmeden silahını yaklaşan seslere doğru boşaltmaya başlamıştı bile. Kendi bile farkında olmadan manyaklar gibi bağırılmaya başladı ve deliler gibi ateş etti. Biraz ilerisinde karanlığın içinde bir kaç kişinin yere düştüklerini gördü. Kendi kendine güldü, sevindi, ta ki transport'tan kendini almaya gelen search party'i katlettiğini anlayana kadar...

Murat 'NowWhat' Adanç



DUKE 3D 3DR

Yeni jenerasyon da ilginç laf netekim, istersen övgü oluyo 'sapasağlam yeni bir jenerasyon geliyo', hakaret de oluyo 'yeni jenerasyon'dan hayır yok', reklam da oluyo 'yeni jenerasyon, yeah'. Duke Nuke'em 3D hakkında



söylendiğinde tam olarak ne oluyor çözebilmiş değilim. Çünkü aslına bakarsanız Duke tam olarak 'eski toprak' değil. Yani başını bağlayıp odanın bir kenarından, gelene geçene söylenmesine gerek yok, ama bu ayki diğer oyunlara göre genç ve cool da sayılmaz. Duke'u iki taşın arasında bırakan şey

grafik sistemi olarak eski, fikir ve içerik olarak yeni olması. Normalde geçen sene konuk ettiğimiz Doom2 ya da Hexen'den çok bir farkı yok ama programcılarını iyi bir espri anlayışına sahip oldukları kesin. Yalnız asker, şeytanın ordularına karşı konuları yok, yarı inanılır yarı inanılmaz bir uzaylılar kadınlarımızı çalıyorlar hikayesi var. Bir de Duke'da hemen her şey oyuna dahil.

Düğmeleri kurcalayıp ışıklarla oynayabilirsiniz, garip filmler gösteren video makinelerini seyredebilirsiniz, bir dolu dükkana girip çıkabilirsiniz. Kısacası Doom'daki askerler



hangi okula gitmişlerse artık, orda yasak olan her şeyi yapabilirsiniz. Bu ufak tefek, nasıl desem soytarlıklar (hakaret diye almazsınız inşallah), iste bu soytarlıklar sayesinde Duke Nuke'em 3D oynaması zevkli bir oyun haline geliyor. Ama zaman akıp gittiğinden Quake, Skynet, yakında çıkacak olan Jedi Knight (nerde kaldın kız Jedi) ve diğer yeni yetmelerin gösterdikleri ilerlemerin gerisinde kalıyor açıkçası. Şimdilik biz genç ve güneş de kuzeydeyken alıp bir bakın. Büyük bir ihtimalle 2 ay sonra yolda görseniz tanınamazlıktan geleceksiniz...



SKYNET BETHESDA



Netekim şimdi tutup da Daggerfall'ı yapan firmanın en yeni oyunlarından biri hakkında ileri geri konuşup 'olmamış' falan demek bana yakışmaz ama zaten Allah'tan öyle bir niyetim yoktu. Skynet, şu bitmez tükenmez doom-gibin dünyasında hoşuma giden ender oyunlardan biri. Büyük babası Terminator Rampage ve amcaoğlu



Future Shock gibi, Skynet de insana az biraz konulu bir cinayet seansı yaşama fırsatı veriyor. Bir kere bence en önemli bonus özellik, oyunun görevlerden oluşuyor olması. Tamam dicesiniz, Doom da da level'lar var. Kızdırmayın beni şimdi, biri level öbürü görev, aynı şey değil bunlar. Doom ve ailesinde kapıya varıyorsun, hop yeni bir yerdesin, Skynet aşiretinde ise ortada iyi kötü yazılmış (nankörlük etmemek lazım) bir hikaye var. Her görevi bitirerek hikayede biraz daha ilerleyebilirsiniz. Bu da bir süre sonra 'seni niye öldürüyorum, bilmiyorum ama öldürüyorum işte' sendromunun çıkmasına engel oluyor. Tabi genel doom özrürlülüğüm içinde sarılacak bir sebep arıyorum sanabilirsiniz (sanın, napiim), yok öyle değil, oynarsanız bu katliam, ara ekran, yeni hikaye bölümü, tekrar katliam formatının iyi çalıştığını göreceksiniz. Skynet'de bir de jip helikopter gibi oyuna heyecan katsın (galiba) diye konulmuş araçlar var. Bunlara binip bir nevi Quarantine modeli alt oyun oynayabiliyorsunuz. Bir de uzun menzilli, sharp shooter tipi yeni silahlar var. Bunlar sayesinde bir yerde pusuya yatıp, tak tak yoldan geçenleri avlayabiliyorsunuz. Şu kalles dünyada hiç arkadaşım olmadığından bilemicem ama bu silahlar özellikle çok kişi oynarken bayağı eğlenceli olurlar herhalde. Bu iyi yönlerine rağmen Skynet'de beni en çok rahatsız eden şey at gözlükleriyle oynanmıyor olması. Niye denediğimi sormayın işte, hem düşmanlar biraz kalles, hem de mekanlar karışık olunca sadece önüne bakarak oynamak zor oluyor. Sürekli dört bir yanı kontrol etmekten insan da paranoya başlıyor bir süre sonra. Bunu becerebileceksiniz, Quake'den sonra en kaliteli doom gibin oyunlardan biri bu aslında.



SEÇMECE HALL OF FAME

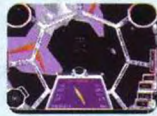
Biraz canınız sıkkin, hava yağmurlu, yapacak bişe yok, az biraz da paranız var cebinizde, oyun alacaksınız, orası kesin, ama hangi oyunu alacaksınız? İşte asıl mesele bu. Seçmece size her ay yeni bir oyun türünün elemanlarının detaylı karşılaştırmalarını sunmaya çalışıyor. Eski sayıları kaçırdysanız, ya da genel olarak kararsızsanız, Hall of Fame'deki oyunları (en azından ilk iki sırayı) gönül rahatlığıyla alabilirsiniz...

Bu hizmet size 'hangi oyunu alım sbi?' sorularından sıkılan Bilgiyarıcılar Birliği ve bir kere daha 'simulasyon olarak ne tavalye edersin?' sorusu cevaplarına öleceğine inanan MAC tarafından sunulmaktadır.

- 7 YARIS(sim)**
- 1) Indycar Racing
 - 2) Nascar Racing
 - 3) Formula1 GP
 - 4) 4D Driving
 - 5) Cars & Driver



- 8 SIM(uzay)**
- 1) Tie Fighter
 - 2) X-Wing
 - 3) Wing Com.
 - 4) Epic
 - 5) WC Academy



- 9 STR(menajerlik)**
- 1) USM
 - 2) Player Man2
 - 3) Bundesliga M.
 - 4) The Manager
 - 5) C. Manager 2



- 10 STR(firma)**
- 1) Railroad Tycoon
 - 2) Pizza Tycoon
 - 3) Zepplin
 - 4) Detroit



- 12 DOOM (eski)**
- 1) Hexen
 - 2) T. Rampage
 - 3) Heretic
 - 4) Doom2
 - 5) Rise of the Triad



- 13 STR(sehir)**
- 1) Caesar2
 - 2) SimCity2000
 - 3) Settlers
 - 4) SimCity
 - 5) A-Train



- 14 ADV**
- 1) Full Throttle
 - 2) The Dig
 - 3) Gabriel Knight2
 - 4) Simon2
 - 5) Prisoner of Ice



- 15 SIM(ucak)**
- 1) Top Gun
 - 2) US Navy Fighters
 - 3) Falcon 3.0
 - 4) C.A.P.



- 16 SHOOT**
- 1) Raptor
 - 2) Stardust
 - 3) Destiny
 - 4) Tyrian



- 17 STR(real time)**
- 1) C&C
 - 2) Warcraft
 - 3) Dune2
 - 4) Warcraft2



- 18 YARIS(arcade)**
- 1) Need for Speed
 - 2) Fatal Racing
 - 3) Hi-Octane
 - 4) Big Red Racing



- 19 STR(turn)**
- 1) X-Com
 - 2) Jagged Alliance
 - 3) UFO
 - 4) Sabre Team





uzun lafın
kısası....
**KAMER'de çok
oyun var**

**İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5 80690
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2600225 / 212.2603776
Fax: 212.2590791**

BAKU BAKU

Tam bu oyun hakkında ne yazılabilir ki diyordum ki içeri Şahin girdi. Benim de bu oyunu açıklayacağımı bildiği için başladı dalga geçmeye. Gel bir oynayalım, çok mavra oyun dememle birden etrafa 'Abi bana maymun lazım, bir gelsin göstericem sana gününü', 'Ben yatırım yapıyorum, bu iş bir tavşan'a bakar', 'Bak olm bu iş strateji işi, sen beceremezsin' sesleri yayılması bir oldu. Bir selam vermeye gelen Şahin, 'Abi annem merak eder, saat 02:00 oldu' diyerek kalktı zorla, yenilen pehlivanla aynı duyguları paylaşarak.

Bakü Bakü, insana 'manyak bu Japon'lar' dedirtecek kadar garip bir oyun. 15 MB'lık bilgi, bir CD hoyratça yazılmış. Sega'nın yan kuruluşu SegaPC tarafından ucuz reklamlarla duyurularak piyasaya sürüldü. Sessiz, sakın köşesine çekildi, biz de bu ay planlardaki ani değişiklik sonucu bu oyunu play list'imize aldık. Aldık da iyi mi ettik görelim bakalım.

Oyunun Kuralları: Kendi bölgemize düşen blokları yok etmeye çalışıyoruz (Tetris gibin). Ayrıca rakip bölgeye bloklar göndererek onun oyununu engelleyebiliyoruz (Tetris gibin değil). Kimin bölgesi önce dolarsa oyunu kaybediyor (Tetris gibin). Oyunda iki değişik blok var. Hayvanlar (Maymun, Tavşan, Panda, Köpek) ve yiyecekler (Muz, Havuç, Bitki, Kemik). Gözlerinizdeki pırlıttan da anlaşıldığı gibi birbiri ile ilgili bloklar yanyana geldiğinde yok olurlar (Maymun-Muz, Tavşan-Havuç, Salak-Serkan). Sadece ikisi değil, onlarla yatay veya düşey olarak bağlantılı diğerleri de yok olup kayboluyor ve üstteki blok aşağı düşüyor. Eğer bu da bir buluşma

sağlarsa, buluşanşar da yok oluyor ve sizde bir zincirleme reaksiyon başlatmış oluyorsunuz. Ayrıca arada sırada **BB Coins** denilen iki adet nesne düşüyor. Bunların değdiği bloklar ekrandan kayboluyor. Eğer hiç bir blok'a değdirmeden zemine ulaştırabilirseniz bu coin'leri -ki çok zor- çok puan alıyorsunuz. Şimdi gelelim oyunu zevkli kılan yegane sebebe. Eğer aynı anda üç veya daha fazla blok'u bir seferde yok edebilirsiniz veya bir zincir reaksiyon başlatabilirseniz, rakip bölgeye ekstra bloklar gönderiyorsunuz (Şahin iyi bilir).

Oyunun oynanışı bu kadar, gelelim oynanış şekillerine:

Arcade Mode: Bilgisayara karşı tek kişilik oyun. Siz kaybettiğinizde oyun bitiyor.

Ranking Mode: Bu da bilgisayara karşı oynanıyor ama biraz farklı. Oyun bittiğinde, bilgisayar size, oyun performansınıza, ataklarınıza, zincir reaksiyonlarınıza göre bir puan veriyor, sizde seviyorsunuz.

2 Player Mode: En zevkli kısım. Bir zorluk seviyesi seçip başlıyorsunuz oynamaya.

Oyunda kullanılan diğer önemi seçenekler:

Arcade Details: Arcade mode'lar için rekorları gösteriyor (pek de önemli değilmiş galiba).

Content Settings: Adversary, bilgisayarın gücü. Zayıftan güçlüye doğru: Wimp, Weak, Normal, Hard and Mega. **Block Types,** oyunda kullanılan blokları değiştirebiliyorsunuz. 5 çeşit var.

Animal/Food Ratio: Bir nevi oyun zorluğu. Hayvan ve yiyecek blokları arasındaki oran.

Operation Settings:

Buradan da oyunda kullanılan tuşları ayarlıyorsunuz.

Player 1 için:
D, C, X, V yön tuşları. A, Q da çevirme tuşları.

Player 2 için kursor tuşları yönelmek için, Shift, Enter tuşları ise çevrilme için. Bu arada diğer önemli tuş F4. Full Screen ve Windows Screen için switch görevi yapıyor.

Background Type: Değişik mavra backgroundlar var işte.

Sonucun neticesinde her çeşit oyun türüne saygı duyduğumuzdan (??) ve bu her çeşit oyunları GameShow'da açıklamak istediğimizden, bu oyunu kısaca tanıtmak istedik. İyi mi ettik kötü mü ettik bilmiyorum ama kötü ettiğimiz kesin galiba...

☒ M.Emin Gür



	FİRMA:	SEGA
	TÜR:	ZEKA-BECERİ
	SİSTEM:	486 DX2-66 8 MB RAM 1 CD veya 4HD 15 MB HARDISK
	GENEL:	%55

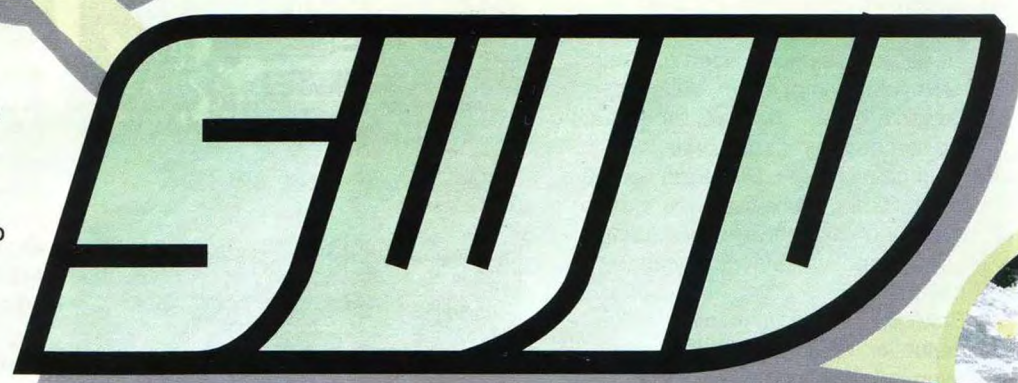


Hey gidi Silk Worm! Kaderde seni CD oyunu olarak görmek de varmış demek. Biz bu Silk Worm'un birincisini Amiga'da oynardık. O zamanlar PC oyunları dört renk falandı (Zamanın iyi bilgisayarı 386-DX) ve çok güzel bir shot'em right'dı. Sanıyorum oyunu ilginç kılan aynı anda hem helikopter hem de jip ile oynanabilmesiydi. Sonra Silk Worm4 (İkiyle üç'ü kedi yedi) bir shot'em up olarak karşımıza çıktı. Oyun hiç ara yükleme yapmadan bir solukta sonuna kadar oynanabiliyordu ki bu o zaman için yepyeni bir teknikti ve doğrusu beni etkilemişti. Aynı ekibin, bu sefer bir atılımları daha olmuş (yine etkilendim). Bu seferkinin adı SWIV-3D, anlaşıldığı üzere oyun bu defa üç boyutlu. Doğrusu ben bir shot'em up'dan sonra texture mapping (Doom-gibin tekniği) bir oyun beklemiyordum. Ama helal olsun hakkını vermişler. Oyunda bir simülasyon'un grafik kalitesi ve bir arcade makinesinin sürükleyiciliği var. Bu oyun Comanche'den sonra en çok hoşuma giden helikopter oyunu (bu arada oyunun adı dikkatinizi çekti mi bilmiyorum? Silk Worm 4 piyasaya kısaca SWIV adıyla çıkmıştı. Sondaki IV roma rakamı ile 4'ü ifade ediyordu ama bu pek anlaşılmadı ve oyunun adı Swiv kaldı. Herhalde bu yurt dışında da böyleydi ki oyunun bu son versiyonunu doğrudan Swiv (Swiv 3D) adı ile piyasaya sürüldü). Şimdi artık oyuna geçmenin zamanı. Oyunun öyle pek fazla menü opsiyonu yok (oynamak kolay anlatmak zor). Başlangıçta ilk yapmanız gereken bir pilot ismi girmek yada daha önce girdiğiniz bir taneyi seçmek. Bu aynı zamanda bundan sonraki yükleme kaydetme işlemlerinin

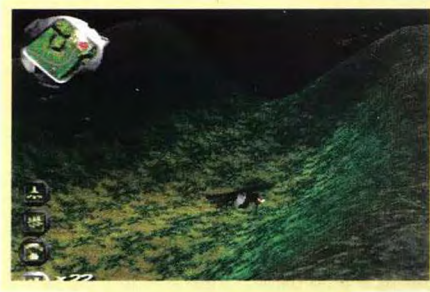


yerini tutuyor. Her pilotun kaldığı bölüm, tecrübe derecesi gibi bilgileri ayrıca saklanıyor yani her pilot için ayrı bir oyun yaratılıyor. Oyuna ilk başladığınızda doğal olarak seviyeniz rokie (çaylak) ama bir görevi tekrar tekrar denedikçe zorluk derecesi aldığınız puanla doğru orantılı olarak artıyor. Bu size başlangıçta saçma gelebilir yani zaten geçemediğimiz bir görev giderek zorlaşırsa bölüm geçmemiz nasıl beklenebilir ki. Heyecanlanmayın programcıların size garezi falan yok. Bu oyunun kendini savunma mekanizması. Oyunda ne bölüm haritaları nede görevler değişmiyor. Hatta patlatınca bonus obje çıkan binalar ve çıkan objeler bile sabit. Bir görevi bir iki defa oynadıktan sonra her şeyin yerini ezberliyor ve hiç zaman kaybetmeden hedefe

tane) veya sesleri açıp kapayabilirsiniz. Ama bunların dışında en önemli iki seçenek "Screen Size" ve "Detail Level". Bir 486'ya sahipseniz (zaten minimum dx2X66'da çalışıyor) detayları bir kademe indirmez ve ekran boyunu hiç olmazsa bir seviye küçültmeziz fayda var. Ama bunun yanında Engin Ablam'ın ki gibi bir bilgisayarınız olursa (Ablam sağ olsun oynattı bana biraz) full detail, full screen, full sound oynayabilirsiniz. Biraz da oyunun oynanışından bahsedelim. Ekranın sol üst köşesindeki küçük pencere sizin gözünüz, kulağınızı burun delikleriniz ona iyi bakın. Bu pencerenin (kısaca Radar diyelim artık isterseniz) çevresindeki siyah ok haritanın kuzeyini, beyaz ok gitmeniz gereken yeri (bazı ukalalar Way-point de der) gösterir. Radar'da gördüğünüz sarı noktalar önemsiz bina vs. şeyler, (rastladıkça yok edin) siyah noktalar roket, bomba, ilkyardımcı gibi bonuslar, (Aman kaçırmayın) kırmızı noktalar



yöneliyorsunuz. Başınız sıkıştığında en yakın ilk yardım kutusunun yerini bilmek de cabası hatta her füze bataryasına ayrı bir yaklaşma şekli geliştirebilecek vaktiniz bile oluyor. Buna karşılık onlarda sizi daha önce fark edip daha isabetli atışlar yapmaya başlıyorlar. Bence gayet adil. Oyuna başlamadan yapmanız gereken ilk şey **Setup** menüsüne girmek ve controller setup'tan tuşları kendinize göre ayarlamak (Klavyeden oynuyoruz değil mi?). "Space" normal ateş, "M" özel silah hadi onlar tamam ama "Strafe" tuşlarını (bu oyunda sağa/sola kayma tuşları ama kelime anlamı bu değil) değiştirmenizi tavsiye ederim. Bunlar Türkçe Q-klavyede Ö ve Ç (Q klavyedeki karşılığı zaten yanında yazıyor) bunları daha el altında seçmeniz yararınıza (Delete ve End iyi oluyor örneğin). "Breake" tuşunu da **Return** seçerseniz daha iyi olur. Bunun dışında setup menüsünden dil değiştirebilir, (ki sekiz tane var) müzik seçebilir, (o üç



hareketli veya hareketsiz bütün düşman silahları (tırsın görünce) ve daha büyük kırmızı noktalar yok etmeniz gereken hedefler. İlk bölümlerde belanız sabit roket bataryaları.

Bela 1 (Sabit Bataryalar): Bunlar en stratejik tepelerin üzerinde konuşlanmış durumdadır ve sizi görür görmez ateş ediyorlar. Bunlara uzaktan görüş sınırınızdan ateş edin. Kilitlenir kilitlenmez ateş etmesine fırsat vermeden iki yada üç roketi ard arda fırlatın. Dikkat edin çok yüksekteki bir bataryayı vurmak için, ya yakın bir yükseklikte olmak yada yeterince uzaktan görebilmek gerekiyor zira roketler pek çevik değil ve cömertçe harcayacak kadar çok değil.

Bela 2 (Helikopterler): İlk bölümlerde ateş etmekten çok çarparak hasar veriyorlar ama kısa zamanda başımıza keskin nişancı kesiliyorlar. Bir vuruşta ölüyorlar ama kolay vurulmayacak kadar da çevikler. Her zaman en kolay taktik uzaktan roket sallamak.

Bela 3 (Hareketli Yer Hedefleri): Bunlar tanklar, hareketli roketatarlar ve sudaki teknelerden oluşuyor ve en tehlikelileri tanklar. Hem çevikler hem de zırhları oldukça dayanıklı ama har zamanki taktik bunlarda da işe yarıyor.

Bela 4 (Uçaklar): İşte belaların en büyüğü. Öyle bir tanesi değil bir sürüsü birden saldırıyor. Çok hızlılar ve çok seri ateş ediyorlar. Diğer belalarla birleşince ölüm kaçınılmaz. Bu tür bir saldırı ile



karşılaşırsanız savaşmaya çalışmayın hemen kaçın. Bunları yenmenin de bir yolu var elbette. Uçaklar varsa

yakınlarda bir yerde bir de radar var demektir. Radarı yok ederseniz saldırı duracaktır. Siz geçerken bile bir radar görürseniz durup onu patlatın ileriye yatırım olur. Belalarımız bu kadar (Yetmez mi?). Şimdi de belalara karşı kullanabileceğimiz silahlardan bahsedelim. Birincisi **normal makineli**. Mermisi sınırsız ama isabet yüzdesi az. Yolda bulabileceğiniz power-up'larla atışını ikiye üçe çıkarabilirsiniz. Bu arada makineliniz kilitlendiğiniz hedefe dönmez ama o yüksekliğe ateş eder. İkinci çeşit silahımız **roketler**. İki çeşidi var ve ikisi de güdümlü. Bunlardan biri (**missiles**) kolay bulunuyor (her aldığınız 6 tane) ama etkisi az diğeri (**homming misiles**) daha zor bulunuyor (her biri 3'lü) ama hem daha çevik hem de bir vuruşta patlatmadığı hedef yok. Ayrıca iki roketten oluşması, biri yolda bir yere çarparsa (ağaçlar, evler vs.) dahi

diğerinin hedefe varması ihtimalini artırıyor. Üçüncü çeşit silah **bombalar**. Hedefin üzerinden geçerken

aşığı bırakılmak sureti ile kullanılıyor (hadi ya! Hi ho). Genellikle yere düştükten sonra yada havada (Star Brust) parçalanarak geniş bir alana hasar verme amaçlı silahlar. Bombaları iyi korunan hedeflerde kullanmanızı tavsiye ederim. Bütün küçük hedeflerle tek tek uğraşmak yerine asıl hedefin üzerinden geçerken (hızla) bir bomba bırakmak çok daha pratik olacaktır. Böyle durumlarda benim tercihim **Cluster bomb**. Özellikle suda patladığında patlamadan sonraki şok dalgasını bile görebiliyorsunuz. Ve son silah çeşidi **takip robotları**. Omuzunuzun üzerindeki melek. Sizinle birlikte uçup kilitlendiğiniz hedefe yine sizinle ateş ediyor (makineli atışı). Fazla etkili değil ama nişan alma sorununu büyük ölçüde çözümlüyor. Onu bulduğunuzda iyi bakın çünkü düşmanlar sizi vurabildiği gibi onu da vurabilirler... Bu silahlardan başka bir de kalkan alabiliyorsunuz. (Zırh, Shield savunma aracı yani). Zırhınızın dayanıklılığı vuruldukça azalıyor. O yüzden ben zırhlıyım diye düşmanın orta yerine dalmanın bir anlamı yok, normalden daha az dikkatli davranmayın.

Ve oyunun büyük sürprizi! İlerki bölümlerde (bakınız bölüm 3) bir Silk Worm klasiği olan jip'i de

kullanabiliyorsunuz. O tepelerin arasında jiple dolaşmak oldukça zevkli olabiliirdi ama maalesef bir işkence haline getirmişler. Bir kere jip yüksek tepeleri çıkamıyor. Birakin yüksekleri ortanın biraz üzerinde eğimli hiç bir yere tırmanamıyor. Ve yukarıda bir yerde dururken fren tuşuna (hani Return yapın

FİRMA:	SCI GAMES
TÜR:	ARCADE
SİSTEM:	486 DX2-66 8 MB RAM 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL:	%87

demıştim) basmazsanız su damlası gibi en alçak yere kadar sürükleniyorsunuz. Suda yol alabiliyorsunuz ama çok yavaş. Suda yakalanırsanız ördek gibi avlanırsınız, yakalanmazsanız bile suda kaldığınız sürece enerji kaybediyorsunuz. Kısacası jip helikopteri bulana kadar katlanmak zorunda olduğunuz bir işkence. Helikopteri nasıl bulacağınıza gelince. Bir türlü

patlatmadığınız ve üzerine helikopter konmuş bir bina görürseniz jipi kibarca oraya park edin ve helikoptere geçin. Aynı şekilde helikopterden jipe de geçebilirsiniz ama pek tavsiye etmem. Bu değişimler sırasında silahlar, enerji vs. şeyler sabit kalıyor tek avantajı helikopterin rahatlığı. Ve oyun hakkında birkaç tavsiye:

●Oyunu puan için oynuyorsanız karşınıza çıkan her şeyi (ağaçlar dahil) yok edin. Patlayan her şeyden puan alıyorsunuz. ●Aksi halde de her şeyi yok edin ama ağaçlarla uğraşmayın. Hedef olmayan binalardan da bonus çıkabiliyor.

●Size ateş edebilen şeylere fazla yaklaşmayın uzaktan roket atın. ●Binaları sadece makineli ile patlatın. Sizden kaçamadıklarına ve size ateş edemediklerine göre roket harcamaya değmez.

Canınız sıkıldığında bir şeyler patlatıp rahatlamak için bu oyun bire bir. İnanılmaz derecede sürükleyici ve eğlenceli. Aslında sürükleyici olması ve piyasaya çıkışının final zamanına denk gelmesi bir handikap ama inanın değer. Çünkü şu aralar zaman öldürmenin benim bildiğim daha iyi bir yolu yok. Oyunumuz bu kadar sanıyorum

anlatabileceğim pek fazla bir şey kalmadı artık bundan sonrası size ait. Bir sonra ki oyunda görüşmek üzere en güzel günler, en güzel geceler sizlerin olsun (copyright by Erkan Yolaç) ve hepinize hayırlı finaller.

☒Levent YARLI.



seni severim canım kardeşim ama öleceksin

ya da **GAMESHOW'DA SAVAŞ RÜZGARLARI**

Kabile: MEG (Emin).
Rütbe: Hükümdar.
Özel Silah: Karakter atma.
MEG kabilesi hem genel hükümdar olduğundan hem de toprakları haritamın ortasında bulunduğu için savaştan en çok etkilenenlerden. En ufak bir çatışmada bile kendilerini ateş hattının ortasında bulmaktan

bıkmış durumdadır, ama bu arada sırada kendi ufak saldırıları sürdürmüyorlar demek değil.



Kabile: TIM (Timur).
Rütbe: Sancak Beyi.
Özel Silah: Çok gizli.
TIM kabilesi genelde barış çubuklarını fazla göstermediklerinden savaş halindeler mi barış halindeler mi anlamak zor ama en son Mavra Board Barış Toplantısı'ndan çekilmiş olmaları durumun

giderek ciddileştiğini gösteriyor. Pasif mi kalacaklar, saldıracaklar mı merak konusu.



Kabile: Mort.
Rütbe: Bard.
Özel Silah: Sitem.
Genetik olarak TIM kabilesine benzerlikler gösterse bile gelenek olarak

son yıllarda büyük değişimler göstererek sanat ve gece ayınlarına yönelmişlerdir. Sitem özellikleriyle birleşince, bu onları sadece gece sabır edenlerin görebilecekleri bir ırk haline getirmiştir. Bulutlu gecelerde, büyü ağının herhangi bir noktasında karşılaşılabiliyorsunuz.



Kabile: MAC.
Rütbe: Scribe.
Özel Silah: E-mail.
MAC kabilesinin son savaşlarda ana vatanlarını bırakarak uzaklara taşındıklarından beri savaş rüzgarlarında pek bir etkileri

yoktur. Şimdilik posta güvercinleri ve teleport message büyülerıyla aldıkları mesajlara dayanarak saçma yorumlar yapmakla yetinmiyorlar. Savaş kızıştırsa bir koşu gelip çatışmanın ortasına kızgın bir fırtına gibi dalacakları da sık sık ettikleri laflardan biri.



Kabile: ROM (Şahin).
Rütbe: Dungeon Master.
Özel Silah: Lagaluga.
Bu kabilenin savaş öncesi ortalarda dolanıp sağa sola saldırıp sonra birden işler kızıncıca Hopa yörelerine doğru çekilmiş olması bütün kabilelerde şüphe yaratıyor. Bu yöreyi çevreleyen dağlar transport

message büyüsunü block ettiklerinden, şu anda onlardan haber almamızı engelliyor. Bölücü olsalar bile öldüler mi kaldılar mı merak ediyoruz.

Son zamanlarda bir Dune 2 gibin furyasıdır gidiyor. Zamanında Dune 2'yi tekrar tekrar bitirirdik. Sonra Warcraft çıktı (Dune 2'den bir iki yıl sonra) Dune 2'yi bitirmekten sıkılan bizler (ben 4 kere) değişik grafik, konu diye oyunun üzerine atlamıştık. Bazıları oyunun daha güzel grafikleri ve mağara bölümlerine bakarak Dune 2'den

daha iyi olduğunu iddia ettiler. Oysa Warcraft cicili bicili grafikleri (aslında kan, vahşet dolu bir oyuna uymadı ama aklıma başka şey gelmedi. Bir de süslü püslü olabilir) ve "sınırlı birlikle..." bölümlerinin anası olan mağara bölümleriyle bile Dune 2'nin verdiği zevki, heyecanı, arzuyu(!), tutkuyu(!?) ve başından kalkmadan 48 saat oynama isteğini veremiyordu. Bence Warcraft'ın daha güzel olduğunu düşünen insanlar ya Dune 2'ye hayatlarını vermemişler ya da şöyle bir bakıp geçmişler. Ayrıca Warcraft'ın yapay geri zekalı olduğunu ve oyuncuya ekran başında cinnet geçirttiğini de unutmamalı. Her ne ise... Zaten bütün bunlar geçmişte

kaldı (sonuç?: Laf ziyanlığı). Biz C&C, War2 tartışması bile yapamadık çünkü Westwood gerçekten beklediğimize de geçecek bir oyunla döndü ve bunun karşısında aptal (yapay zeka olarak) War 2'ye susmak kaldı. Şimdi ise başta söylediğim gibi her önüne gelen real-time strateji oyunu çıkartıyor.

Öyle ki hepimizin aylardır beklediği Red Alert bile (belki de beklemekten sıkıldık) büyük bir patlama yapamadı. Her önüne gelen şöyle

zeki böyle zeki, bir sürü yenilik var C&C'yi dörde katlar vs. gibi iddialarla oyun çıkarırken SSI ve kölesi Dreamforge (Menzoberranzan, Ravenloft 1-2, Anvil of Dawn...) sessiz sedasız bizimde tuzumuz olsun (daha doğrusu biz de biraz para kazanalım) şeklinde bir oyun hazırlamışlar. Bakalım neymiş? Warwind SSI'in yeni atmasyon dünyasında (Aden ne oldu? Bence siz yine öze dönün diyecem ama elinizde bir tek Darksun kaldı (o da fena olmaz aslında) Mistara alın bari, ay yok midem bulandı siz en iyisi atmaya devam edin) geçen bir arcade/adventure. Ne oldu niye öyle bakıyorsunuz? Oyunun mutlaka girişle ilgisi olmak zorunda mı? Neyse zaten şaka yapmıştım anlayacağınız gibi real time strateji. (aslında şaşırp şaşırmadığınıza bakarak dikkat testi yapıyordum). Şimdi bu kadar çok oyun olunca seçici olmak gerek. En başta Win95 istiyor diğerleri çekilsin, onun dışında grafik, ses, demo bakımından diğerlerinden aşağı kalır bir yanı yok. 486 yetiyor ama bir pentium'la daha rahat olacağı kesin. Ama en azından Red Alert'in, Win95'de olduğu gibi sürdürmüyor. Yenilik diyorsanız gerçekten çok fazla, zaten ona birazdan değinirim. Yani sorun yok gibi (zaten olsa yazmazdık). Şimdi önce konudan bahsedelim. Kötü canavarlar var, iyi insanlar var, bunlar savaşıyor gibi saçma bir konusu yok (bkz. Warcraft). Zaten öyle olsa yeni bir dünya yaratmazlardı. Dünyamızın adı Yavaun. Efendim burada 4 ırk yaşıyor (yani oyunda 4 ayrı ırk var!?) (yani seçebileceğimiz 4 ayrı taraf unit, birlik vs)) bunlardan biri **Tha'Roan** master, yüce varlıklar diğer ırkların efendisi, sonraa

WARWIND



Obblinox var bunlar da imparatorluğun (Tha' Roon) askerleri (templar falan gibi), **Eeggra** var bunlar ot! Yani imparatorluğun köleleri ve **Shama'Li** bir nevi Yavaun'un koruyucuları, yerliler (ee diğerleri de buranın yerlisi eee şey?..), inkalar! Olay şöyle geliyor, kölelikten sıkılan otlar (Eeggra) imparatorluğa karşı ayaklanıyorlar, imparatorluk (Tha' Roon) tekrar üstünlük sağlamak için harekete geçiyor, bir süre sonra (Fransız ihtilali gibi) Obblinox'larda ayaklanıyor (otursaydınız?) bütün bunlar olurken Shama' Li'ler de ortaya kardeşlik, barış, dostluk diye atılıyorlar. Oyunun başında ırkımızı seçtikten sonra ideolojisini okuyarak ırkınıza karar verebilirsiniz diyemiyem çünkü eninde sonunda bütün ırklarla oynamak zorunda kalacaksınız. Zaten ırklar kolaydan zora doğru gidiyor (Tha' Roon en kolay Shama' Li en zor). Eh, konuyu da anlattıktan sonra yavaş yavaş oyuna girelim. İlk ekranda ortadaki seçenek ile **Custom Game**'leri ya da kendi yarattığınız bölümleri (oyun güzel bir editörle geliyor) oynayabilirsiniz. Köşelerdeki semboller oynayacağınız ırkı seçmeye yarıyor. Sonra **Load** ile eski oyununuzu yüklerken **Quit** ile— Heh heh fake attım.

İrkımızı seçtikten sonra gelen ekranda demoz senaryo dışında görevler oynamak isterseniz **Built-in Scenario** seçin. **Game options**'ta **Cine Subtitles**'i açarsanız demo sırasında ses duyamazsınız. Bunun dışında az önce söylediğim gibi ırkınızın ideolojisini burada okuyabilirsiniz. En hoş seçenek ise o ırkla oynarken seyrettiğiniz demoları tekrar görmeni sağlıyan **View Earned Cines** (keşke C&C'lerde de olsa da her görev sonunda save etmekten kurtulsak) bunun yanında demoların avi formatında olması sayesinde oyun dışından diğer cine'leri seyredebiliyoruz (bence yapmayın tadı kaçmasın). Ayrıca **Credits** olayına bir göz atın, hoş birşey. Buradan **Start Campaign** diyerek oyuna giriyoruz. Bu ekran, **Hall of Heroes**, her görevden önce çıkıyor ve bence çok güzel bir olay. Hakaten çok güzel, yani görün sizde bana hak vereceksiniz! Ne? Anlatmadım mı? Pardon, pardon.... Hani Warcraft'ta, C&C'de bir sürü para verip unit'ler üretirsiniz sonra diğer level'da tek unit'le başlarsınız ya işte WarWind'de unitlere ayrı ayrı upgrade yaptığınız ve hero'lar her bölümde çıkmadığı için bu ekranla bir önceki bölümden gelen adamlarınızı gelecek bölüme geçirebiliyorsunuz. Bunun için istediğiniz adamda artıya basın (ekrandaki). Oklarla adam değiştirin ve alt bölüme istediğiniz adamları koyun. Altındaki adamların özellikleri ve taşıdığı eşyaları görmek için sağ tuşa basın, vazgeçmek için tekrar üstüne sol tuşla click edip artıya basın. Adamları seçtikten sonra göreve geçin size kimleri geçirmek istediğiniz sorulacak yine sol tuşla seçtiğiniz adamlar arasında eleme yaparak son durumu belirliyorsunuz ve start. Diğer adamlar bir yere gitmiyorlar istediğiniz zaman alabiliyorsunuz ve anlayacağınız gibi her bölümde alacağınız adam sayısı değişiyor (bazen bir, bazen beş...). Unutmadan ilk görevde bu ekranda hiç birşey yapmıyorsunuz çünkü

adamlarınız yok... En sonunda senaryo geyiğini okuyup **Mission Objectives**'e de bakarak (çok önemli gerekirse sözlük alıp tek tek çevirin, bölümün sonuna save etmeden gelip (hile olmasın diye (mesela yani)) de charm etmeniz gereken adamı öldürürseniz çok eğleniyorsunuz (bana oldu (hiç eğlenmedim, o kadar zaman boşa gitti))) **Start Mission**'la oyuna giriyöz...

Şimdi ömrümüzü harcıyacağımız oyun ekranına geldik. Sağ üstten başlıyorum; Liderin resmi, üstünde adı, soyadı, anne adı, baba adı? Lider resminin özelliği iki clickte (sağ) lideri ekran ortasına getirmesi ve başka yerde saldırı olunca renkli renkli parlaması. Altında para var. Money yani ya da oyundaki adıyla resources (ay çok şey değişti). Resmin yanında Influence bayrağı var (az sonra açıklıcam önce özetler...) altında mini map (sağ tuşla yer değişiyor) onun altında çalışan ve inn'de bulunan unitleri görmeye yarayan ikonlar (buraya da gelecez onun altında (yeter!) seçtiğiniz unit'in resmi sağlık durumu ve altında (imdaat!!) manası, psp'si (eğer mage ise) falan onun altında (...) bio-upgrade durumu (oraya da gelecez) bulunuyor. Altta çizgide textler geçiyor (yok isimdi, fiyatı falan). **Esc** ve ya liderin komutlarından **options**'a ulaşıyoruz. F1, help ve şu ana kadar gördüğüm en iyi help bölümü. Oyun kontrolü diğerlerinden biraz farklı C&C'nin biraz gelişmiş. Komutlar unit'in üstüne sağ tuşla clickleyince çıkıyor ve buradan sol tuşla istediğinizi seçiyorsunuz ve bence çok iyi bir sistem. Onun dışında sol tuşla yere click ederek yürüyebilir düşman üzerine click ederek saldırabilirsiniz. Başka bir unit veya binayı seçmek için önce sağ tuşla kontrolü bırakmalı sonra solla



seçmek daha rahat olur.

Warwind diğer oyunlar gibi binalar üzerine değil unitler üzerine kurulmuş bir oyun. Onun için bina, birim ve büyülere girmeden oyun mekaniğini anlatmak istiyorum. İlk önce diğer oyunlarda olan hero'lar ölünce görevin bitmesi gibi bir olay yok. Her bölümde korumak zorunda olduğunuz bir lideriniz var. Liderlerin özellikleri ırklara göre değişiyor ama her biri kendi ırkının büyüünü kullanabiliyor. Bunun yanında her liderde **War Cry** diye bir olay var. Bundan önce combat sistemini anlatayım. Combat warcraft gibi vurdun-vurdu-vurdun-vurdu şeklinde değil. Bir saldırının başarılı olma şansı %70. War Cry içinde bütün birimler 10 heal oluyor, +2 damage, +1 Rate, +1 speed ve -10 hit (yani %60 oluyor) alıyorlar süresi 30 sn. ayrıca bu süre içerisinde büyü yapılamıyor. War Cry yapmak için influence bayrağının en yüksekte olması gerekiyor. Influence birliğinizin morali gibi bir şey. O yüksek olmadıkça War Cry, research gibi şeyleri yapamıyorsunuz. Influence'ı lider ikonlarından observe ile (1000 ödeyerek) yada birliğe hero katarak ya da düşman öldürerek yükseltebilirsiniz. Ayrıca bütün birimler bir obje taşıyabiliyor. Bunlar genellikle para olarak kullanılıyor (worker 2 slot, diğer birimler 1 slot). Bir de **bio-upgrade** olayı var. Labaratuvar'da **worker** ve liderinizin özelliklerini geliştirebiliyorsunuz bunlar: Strength: +3 damage ve o birime iki obje taşıma olanağı, Stealth: Stealth'ı 1 düşürüyor. Vision: Range +1. Speed: Speed +1. Resilience: En gerekli özellik. Unit'in kendi kendini iyileştirmesini sağlıyor. Ayrıca +1 armor, -1 speed (eğer speed yaparsanız normal oluyor ki yapın!). Birimlerin gelişmesi de farklı bir şekilde oluyor. Aslında oyunda herşey mantığa dayalı şekilde yapılmış. Unit'ler kurduğunuz Inn'e geliyorlar ve üç çeşitler. **Worker**'lar, **Mencenarie**'ler ve **Hero**'lar. Menc.'ler orta düzeyde savaşçılar, daha çok karışıklık yaratmak için kullanın, upgrade edilmiyor. Onlar düşman oyalarken siz diğer birimlerinizle saldırın. Hero'lar Warcraft'taki gibi güçlü birimler ölünce bir daha geri gelmiyorlar ve bunlar

da upgrade edilemiyor. Worker'larsa en önemli unit çünkü diğer bütün unitler, Worker'lardan geliyor. Bir Worker bina yapıp resource toplar (bu arada resource'lar iki çeşit: ağaç ve kristal. Tek fark kristalin daha değerli olması). Birazdan anlatacağım binalarda gerekli şartlar yerine gelmişse train edilip başka işler yapabiliyorlar ayrıca train edilmiş bir unit de bio-upgrade olabiliyor. Evet binalara geçebiliriz. Her ırkta 6 bina var. Bunların işlevleri aynı sadece isimleri değişik onun için 4 isimde yazıyorum (sıra: Tha'Roan, Obblinox, Egggra, Shama'Li):

Citadel, Strong Hold, Plantation, Sanctuary: İlk kurulması gereken bina. Resource'ların toplandığı yer. Ayrıca buradan resource alabiliyorsunuz. Bunun önemli stealth derecesi düşük bir unit'le düşmandan mal çalabilmemiz.

Grand Partour, Mead Hall, Waterin Hole, Hostel: Yukarıda anlattığım unitleri aldığınız yer. Buraya gelen unitlerin cinsini liderin ikonundan değiştirebiliyorsunuz. Max 6 kişi oluyor o yüzden tavsiyem iki tane yapın. Satın almak için unit üzerine sağ tuşla basıp hire deyin. İhtiyacınız olmayan unitleri kovun.

Manor, Dormitory, Green House, Shelter: Farm geyiği, ev geyiği olmuş. Üzerine click edince kaç adam barınabileceğini yazıyor. Her ırkta değişiyor.

Laboratory, Garage, Plant, Guild House: Bio upgrade'ler burada yapılıyor. Ama önce bir adamınızın research etmesi gerekiyor (influence yüksek olmalı). Sonra upgrade etmek istediğiniz unit buraya geliyor. Ayrıca her ırk için değişen sayıda worker'ınız varsa bunlardan biri advanced worker olabiliyor. Bu advanced unitlere bütün upgrade'leri yapın derim. Advanced worker başka binalar yapmak için gerekli. Ayrıca burada healing'de yapılıyor (menc.'ler hariç).

University, Cathedral, Conservatory, Temple: Her ırkın kendine ait bir mage'i var. Tha'Roan psionicist, Obblinox sorcerer, Egggra druid ve Shama'Li'ler shaman (ne ilginç!) oluyor. Worker'ınızı buraya getirip bir mage (bu arada oyunun deyimlerini kullanıyorum yoksa AD&D'de psionicist'lere mage denmez (ya da druid'lere (ya da shaman'lara))) yapabiliyorsunuz. **Advanced worker** gibi ırka göre değişen sayıda **Low Level Mage**'iniz olunca birisi yüksek level mage olabiliyor. Bunun sağladığı şey yüksek level büyü yapabilmeleri yani çok sayıda olmaları gerekmez. Ben her zaman yüksek level mage'ime bütün upgrade'leri yaparım. Siz de yapın. Burada ayrıca **spell-research** ediyorsunuz (şimdi psionic power'lar büyü değildir diye konferansa başladım ama uyum var yazı hala bitmedi, direniyor!!!). Sonra bu büyüleri tek tek adamlarınıza ezberletiyorsunuz. Ayrıca lideriniz de low level büyüleri ezberleyebilir. Özellikle

Tha'Roan için **mind blast** ve **mind shield** her unitte olmalı. Mind shield yapıp düşmanın dibine girip hepsiniz



mind blast'larla öldürmek zevkli ama psp'ye ve mind shield'in süresine dikkat!! **Academy, Military base,**

Garrison, Outpost: Burada worker'ları, warrior ve scout olarak yetiştiriyorsunuz. Warrior'lar daha güçlü ve daha iyi zırhlı birimler, scout'lar daha hızlı ve daha uzun menzilli. Advanced warrior ve scout geyiği aynı.

Bunların dışında güçlü bir birim daha var bunun nasıl olduğunu söylemiyorum (ipucu bütün upgrade'lerin yapılmış olması gerekli) bunu da siz bulun (bazı dergilerde bunu



adventure çözümlerinde yapıyorlar gıcık oluyorum ama farkındaysanız oyunda söylemediğim şey kalmadı

bununda zevki de size kalsın). Ayrıca yol, köprü, truck, barge, cruiser, solid/offensive wall, mine gibi olaylar var ve bunları advanced workerlar yapıyor (yolu workerlar). Mine ve cruiser (cruiser için truck, barge ve advanced worker olmalı) laboratuvar'da research edilmeli. Solid wall içinden geçen düşmana hasar veriyor. Truck kamyon (yani..), barge gemi, cruiser hem kara hem su



ayrıca güçlü silahları var. Bakalım bakalım söylemediğim ne kaldı.... Her

ırkın 6 görevi yani toplam 24 görev var Red Alert kadar ve yeterli. 4 ırk dışında Yavaun'un yaratıkları da var ve bence güzel bir olay (Dune 2'deki sandworm gibi). Kimi, siz satışmadıkça saldırmaz kimisi her şekilde saldırır. Büyülerin ne olduğunu anlamak kolay zaten help'te yazıyor. Oturup bazılarının yaptığı gibi manual'ı da tercüme edebildim ama ben kendi tecrübelerimi aktarmayı tercih ettim. Şimdi bir tavsiye ve diğer dune gibinlerden farklı bölümü yapıp yavaş yavaş bitirelim (yetişmem gereken bir kurs var!!).

●Öncelikle anlatmaya çalıştığım gibi sistem çok değişik detaylı ve uğraştırıcı. Yani bir psionicist yapmak için yarım saat uğraşıyorsunuz sonra gidip ölüyor. O yüzden iyi korumak zorunda kalıyorsunuz. Unit'ler spell'leri tek tek öğreniyorlar. Unit ölünce spell'de onla birlikte gidiyor. Aslında tüm bunlar gerçekçi, iyi güzel ama bir süre sonra sıkıcı bir hal alıyor. Warcraft'ta olduğu gibi bir research'la bütün birimler öğrenseydi güzel olurdu.

●Saldırı birliklerinde önde menc.'ler olsun düşman onlarla uğraşırken güçlü warrior'larla saldırın. En iyi taktik invisible (ya da aynı etkiyi veren başka büyü) olmuş mage'le hasar veren büyüler kullanarak düşmanın askerlerini zayıflatmak. Manası, psp'si biten unit'leri hemen savaş alanından uzaklaştırın.

●Warwind bayağı detaylı ve özen gösterilmiş bir oyun. Senaryolar birbirini tutuyor ve karşılıklı. Bir görevde birini korumaya çalışırken diğerinde öldürmeye çalışıyorsunuz (red alert gibin). Görsel olarak her ırkın font'u, pointer'ı ve çerçevesi farklı bu güzel bir ayrıntı ayrıca keyboard kontrolü çok zengin burada yer kalmadığı için yazamıyorum ama en önemlisi pointer'la kutu içine aldığınız bir gruba shift'e basılı tutarak adam ekleyebiliyorsunuz. Diğerleri için F1 diyorum...

●En önemlisi artık binaları birkaç worker yapabiliyor. Bir worker önce temeli atıyor ve bu bitince bina aktif hale geçiyor bundan sonra başka worker'ları repair ikonuya olaya katıp hızlandırabilirsiniz. Ayrıca worker'lar bina yapmakta olduğu kadar yıkmakta da bayağı beceriklidir. Bu yetenek ırktan ırka değişiyor. Tha'Roan en yavaşken Egggra en hızlı oluyor (senaryo gereği).

●CDRip'de aralarda 250MB demolar ve mükemmel müzikler yok. Bence cd'sini alın ama bu kadar güzel oyun çıkmışken almaya değer mi size kalmış. Eğer bu türde bir oyun için ölüyorsanız alın.

●Ve final en kritik ana geldik: Yapay zeka... Bu kadar detay, güzel grafik falan derken oyunun zekasını pek iyi bulmadım hala C&C kadar iyi değil. Ama Warcraft oynadıysanız bunu da sıkılmadan oynayabilirsiniz. Ayrıca değişiklik isteyenler için ideal. Yazımı bitirirken praise you Lalali-Puy diyorum, dedim....

☒Efe Mumoğlu

	FİRMA:	SSI
	TÜR:	REAL-TIME STRATEJİ
	SİSTEM:	486 DX2-66 8 MB RAM 1 CD (26HD) 110 MB HARDISK
	GENEL:	%86

BROS

COMPUTER

UPGRADE JOYSTICK PERKUTME CD ROM MPEG SCANNER MODEM SERVIS INTERNET

LALE SAVASCI CIKT 3.750.000

ADRESİMİZ: Gündoğumu cad. Demiroz iş merkezi 8/1
TEL:0216 391 54 03 (PBX) ÜSKÜDAR-İSTANBUL
FAX:0216 391 54 04

BROS'DAN TATIL PAKETİ !!!



EN YENİ CD OYUNLARI SUPER FİATLAR!

4-6-8 BUTONLU SUPER JOYSTICK'LER

EN YENİ Disket OYUNLARI

TOPTAN PARAKENDE CD-DİSKET OYUNLAR

RED ALERT
TOMB RAIDER
D.DERBY 2
SKYNET
BATMAN FOREVER2
POWER SLAVE
SCREAMER 2
BLOOD & MAGIC
NASCAR 2
SILKWORM 3D
REALMS OF HOUNT
WWF İY HOME
TOYSTORY 2
ALIEN 3D
AMOK
BLAM MACHINE
BROKEN SWORD
HEROES MM3
SPACE JAM
CASINO DELUXE
FIFA 97
3 TOP BILARDO
U.S.MANAGER 2
SYNDICATE WARS
U.SOLITARE PACK
F-22 LIGHTING2
C.OF NEW WORLD
RAINBOW ISLAND2
MINI GOLF
MACARENA
-HEPSİ AYNI CD'DE
-HEPSİ FULL
-HER TURDEN EN İYİSİ
-BENZERSİZ!
-RAKIPSİZ!

BROS'DAN SİZE ÖZEL

CRAZY PACK !!
4.950.000 TL

TÜRKİYENİN HER YERINE KARGO İLE 1 GÜNDE ULASTIRIYORUZ!
ARAYAN HERKESE BEDAVIA OYUN LİSTESİ GÖNDERİYORUZ !!

BROS COMPLEX
MULTİMİDYA 97 FUARINDA 17 NO'LU STANDINDA BEKLİYORUZ!

YENİ CD ROM OYUNLARIMIZ

*DIABLO
*PRIVATER 2
*KILLING TIME
*RAMA
*BATMAN 2
*STARCRRAFT
*STAR GENERAL
*SLAM JAM
*MONKEY ISLAND 3
*LANDS OF LORE 2
*POWER RANGERS
*DECATHLON
*DROWNED GOD
*PHANTASMAGORIA 2
*NBA JAM EXTREME

*TEMPEST
*SILKWORM 3D
*9 "NINE"
*BLOOD & MAGIC
*FX FIGHTER TURBO
*SKYNET
*WWF IN YOUR HOME
*CAPTAIN QUASAR
*ALIEN TRILOGY
*STEEL PANTHERS 2
*TOY STORY 2
*NASCAR RACING 2
*IRON MAN
*DRAGON HEART
*NBA HANGTIME

*WAGES OF WAR
*DISC WORLD 2
*HEART OF DARKNES
*ECSTASICA 2
*LITTLE BIG ADVENTURE 2
*M.A.X
*TOON STRUCK
*AGE OF SAIL
*DESTRUCTION DERBY 2
*PANZER DRAGON
*SEGA RALLY CHAMPIONS
*TIE FIGHTER VS X-WING
*NHL HOCKEY 97
*NBA 97-FIFA97
*JEDI KNIGHT

*BATTLE SHIP
*SSN TOM CLANCY
*DOWN IN THE DUMPS
*POWER SLAVE
*MAGIC THE GATHERING
*ROBOTRON
*SUPER BUBSY
*LORDS OF REALMS 2
*HEROES MM 3
*TOMB RAIDER
*KOOFUN
*DIE HARD TRILOGY

NOT:YANDAKI LİSTEDEKİ OYUNLARIN HEYEMEN HEYEMEN HEPSİ DİSKET OLARAKDA GELMİŞTİR. BİLGİSAYARCILAR ARAYINIZ

ARAYIP BİZDEN LİSTE İSTEYİN LİSTEMİZDEN SEÇTİĞİNİZ OYUNLARI CD'YE KAYIT EDELİM. DİSKET ADEDİ 10.000 TL BOS CD 1.000.000 TL 1 CD 450 ADET DİSKET ALIR.

*OYUNLARIN HEPSİ İSTEĞE GÖRE İNSTALL'LI YADA DCP FORMATINDA VERİLEBİLİR

.....VE YÜZLERCESİ

YENİ GELECEK OYUNLAR

*ARMY MAN
*7 TH LEGION
*BATTLE MAGE
*DARK REIGN
*KKND
*DOMINION
*POWER F1
*REBELLION
*PANZER GENERAL 2
*X-COM 3
*FALLEN HAVEN
*SHADOW WARRIOR
*SUPER BUBSY
*TEST DRIVE OFF ROAD

Klaymen uyandırdığında kendini macundan kent olan NeverHood'da bulur. Bugünün kendisinin doğum günü olduğunu, Hoborg adlı bir kralın NeverHood'u, kendisini ve de bütün oyunu bozan Klogg'u yarattığını henüz bilmiyordur. Klaymen'e yardım etmeye çalışan Trombone, tüm bunları dolaylı bir şekilde Klaymen'e anlatacaktır. Hoborg, NeverHood'u yarattıktan sonra sıkıntıdan Klogg'u yaratmış ama Klogg, kralın tacını çalarak O'nun derin bir uykuya dalmasına sebebiyet verip NeverHood'u ikiye bölmüştür. Trombone, tek kurtarıcı olarak Klaymen'in Hoborg'un elindeki tohumdan NeverHood'a düşmesini sağlamıştır. Ve biz oyuna macun kent NeverHood'da bir odada uyanarak başlıyoruz.

NeverHood projesi, 1988 yılında bir grup sanatçının çalışmaları ile doğmuş. Önce maketi yapılan NeverHood kenti, daha sonra macunlanmış. Oyundaki kahramanlarımız kuklalar da aynı yöntemle hazırlanmış. Sonra her hareket teker teker fotoğraflanmış (sanıyorum buna stop-motion tekniği deniyor). Bunlara bir de bilgisayar animasyonları eklenerek NeverHood 1996 Ocak ayında test edilmek üzere bitirilmiş. Çıkan tüm problemlerin bugün giderildiğini ben, rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunu oynamak çok kolay. Tek yapmanız gereken mouse'unuzu doğru yerlere kliklemek. Ama bu NeverHood'un kolay bir macera oyunu olduğu anlamına gelmiyor. İçindeki çeşitli bilmecelerle, konunun akışında yapılması gereken işlerle zorluk derecesi ayarlanmış. Oyunun çözümünden önce genel olarak yapmanız gerekenleri ve dikkat edilecek bir iki ufak noktayı hatırlatmak istiyorum:

●Space, odaların dışında daha hızlı hareket demek.

●Oyunun tümünde yerde gördüğünüz tüm kapsülleri alın.

●Gördüğünüz her işaret, şekli not edin.

●İyi bir macera oyuncusunun bileceği gibi birbirleriyle alakasız gibi gözükken bir çok işaret, parça, bölüm tamamen bir bütünün parçasıdır.

VE GÜNAYDIN: Odamızda uyanıyoruz. Sıkıca kapalı olan kapıyı açmak için üç kez baş ucumuzdaki kolu aşağı indirmeliyiz. Yan odada aşağı, bitkinin ağzının içine düştük. Tavandan sarkan ipleri teker teker çekerek (hepsini çekin ilerde lazım olacak) kapıyı açarı bulduktan sonra bitkiyi o ipin altına getirip ipe asılalım. Ve kapıyı açmayı başardık. Bu arada soldaki merdivenden aşağı inerek sol tarafta oyun hakkında ipuçları bulabileceğimiz bir mahzen görüyoruz.

BEYAZ KİLİT:

Dişari

çıkınca hemen önümüzde uzanan köprüden karşıya geçip kırmızı binanın içine girelim. Tavana asılı bir kutu-kukla ve yanında bir konsül var. Konsülden kutuların şekilleri üzerine basarak kuklayı yalnızca kırmızı (patlayıcı-TNT) kutulardan oluşturalım. Yerdeki kapsülü almayı unutmayalım. Sağ kapıdan dışarı çıkalım. İleri. Yolun yarısında sağa dönmüştük önümüze gelen kapıyı açıp içindeki başa klikleyerek suyun akmasını sağlayalım. Geri dönmüştük karşıyızda gördüğümüz dev mantardan üç kez yemiş alalım. Midemize pek iyi gelmiyor ama üçüncüyü denemenizi istedim! Ve sağa dönmüştük önceki yönümüzde ilerleyelim. Duvardaki acaip işareti anlamayarak sola dönelim. Yemyeşil kutu ne şirin değil mi? Oyuna geçelim aldığımız dev böcek bizi TNT kuklalı odaya kadar kovalar. Yere düşen kibritle kuklayı ateşleyelim ve dev böcek'in kollarına atalım. Dev böcek'in çıktığı yere geri dönelim ve kırmızı araba ile çemberin ortasına kadar ilerleyelim. Beyaz düğmeye basıp, o büyüü sesi duyunca (bir diğer basışınızda düdük gibi olumsuz bir anlamda olduğunu bilemeyebileceğiniz bir ses duyacaksınız, kilitlerin açılması için düğmeye son basışınızda o büyüü sesi duymalısınız) nerede olduğunu şimdilik bilemediğimiz beyaz kilidi açmış olacağız.

MAVİ KİLİT: Kapısının üzerinde H yazan, küçük dar kapıdan içeri girelim. Yerdeki kapsülü gözden kaçırmadan arka duvardaki bilmeceleri çözmeye çalışalım. Parçaların yerini değiştirerek H harfini yaratalım. Yandaki kapı açıldı. İçerlere dalalım. Yerde kapsül var! Sağdaki fare deliğinden geçmeye çalışalım. Geçelim! İşçi yakabiliriz. Sağ odaya geçelim. Yerdeki tübü alalım. Duvardaki düğme sivri uçları içeri çeker. Hücreye girip duvardaki mavi düğmeye basıp o büyüü sesi duyunca mavi kilid de açıldı. Yerde kapsül var! Hücreden çıkınca yine sivri uçları ilerletelim. Başka bir yerdeki sivri uçları etkilemiş oluyorum! Sağa doğru 38 !?! odaya gidelim. Yalnız pes etmeyin, sonuna kadar devam edelim. Ve son oda da yerdeki kapsülü alalım. Gerisin geri.

PORTAKAL KİLİT: Kapısını açmaya çalışınca org gibi çalan evin önünde yerdeki düğmeye basalım. Akan su ile tükürümüzü dolduralım. Ve tükürüğümüz ile sağdaki org borularını doldurarak yukardaki borulardan çıkan sesleri üreteceğiz. Sırayla borular için tükürük sayısı: 3-1-2-0-4.

İçeri

girdik.

Yerde

kapsül var!

Yan odadaki

kapsülü de alıp

yukarı

tırmanalım. Ve portakal

kilidi de açmış olalım.

Eğer aldığımız

kapsüllerin ne işe

yaradığını merak

ediyorsanız

şağıdaki telekutu

y kullanarak hikayeyi

yarım yamalak

dinleyebiliriz.

KÖPRÜ: Mor inin

içine girelim ve hangi

kilitleri açtığımızı görelim. Köprünün karşı tarafında sağdaki topa oturalım. Ekrandaki acaip işaretleri görmemezlikten gelerek kırmızı tuşa basalım ve karşı binayı bombalamış olalım. Sular çekildi. Top-atarın yanındaki kapıdan geçerek bir bulmaca ile karşılaşalım. Doğru parçaları yerine yerleştirerek bulmacayı çözelim ve en ucuna basarak oluşturduğumuz köprü modelinin aşağı inmesini sağlayalım. Köprü de aşağı indiği için basamak haline gelen köprüye geri

Never

the

gidiyoruz.

Yolumuzda karşıyız çıkan ekranda gördüğümüz işaretleri anlamadan yolumuza devam edelim. Aşağı indik. Solumuzda sarı bir bina var. Sağımızda dipsiz bir kuyu var. İşaretlerin uyarlarına rağmen dibinde ne olduğunu benim gibi siz de merak ediyorsanız oyununuzu save edin. Ve oralarda bir yerlerde de yeni bir araba bulacağız. Araba ile tüm yolları takip ederek ilerde işimize yarayacak ipuçlarını toplayalım: Birincisi, bir radyo ve orada çalan şarkı; diğeri yolumuzun üstündeki mavi, yeşil ve kırmızı tüplerdeki sıvı miktarlarıdır. Bu miktarlar her oyunda değişeceği için size bu kadar yardım edebilirim.

RADYO İSTASYONU: Artık sarı binaya girebiliriz. Yerde kapsül var! Radyonun kanalını duvardaki radyoda çalan şarkıya ayarladığımız zaman arka plandaki laboratuvarın kapısı açılmış olacaktır. Eğer radyo hiç bir şey çalmıyorsa ilk uyandırdığımız evin içindeki iplerden laboroyu çalıştırma çakmemeşiz demektir. Laboratuvara girelim. Girişteki pencerenin yanındaki tüplerdeki sıvı miktarlarına da dikkat edelim. Aşağı inip sağdaki ipi çekerek ışığı yakalım. Soldaki cam kabinenin üzerinde BOBBY yazıyor dikkatinizi çektii mi, bilmiyorum. Şimdi de şöyle bir ipucu vereyim: İngilizce renk isimleri: mavi:blue, portakal:orange, sarı:yellow. Bilmem anlatabildim mi? Işığı söndürüp kabinin içine girelim. Kırmızı düğmeye basınca işi biraz daha anlayacağız. Rengini değiştirmek istediğimiz elmasların altındaki düğmelere basarak sıralamayı Mavi-Portakal-Mavi-Mavi-Sarı yapalım. Hani I ShrunK The Kids! En sağdaki küçük kapıdan çıkıp yukardaki kapıdan girelim. Sütünlü odanın da yerinde kapsül var ama bu boyla alamayız. Sağdaki laboratuvarı önceden öğrendiğimiz miktarlardaki renkli sıvıları karıştırarak eski boyumuza gelelim. Yerdeki kapsülü unutmayalım. Burdan çıkmak için soldaki sütunların birinde kafasından merdiven çıkmış gibi olan heykeli bulmamız





gerekiyor. Pencerenin hemen altlarında biryerlere klikleyince heykeli görüyoruz. Ve üstündeki düğmeye

basınca da işte merdiven! Yukarı çıkalım. Yerde kapsül var. Tavandaki ipi çekersek gerisin geri aşağı ineriz ve işiniz yoksa (save de etmediyseniz) aynı yolları tekrar geçmeliyiz. Balkona çıkıp teleport aletinde yanan düğmeye bastıktan sonra kırmızı büyük düğmeyle teleport

olalım

TELEPORTLAR: Tele, araçları nasıl kullandığımızı anladık sanırım: Her küçük düğme gidebileceğimiz tele-kabinleri temsil edebiliyor. Aktif olanlar ise yanıp sönüyor. İstedığımız yerin düğmesine bastıktan sonra büyük düğme ile tele-olmalıyız. İlk tele-geldiğimiz yerdeki büyük çiviye yerinden oynatınca ikiye ayrılmış olan dünyamız, NeverHood'u birleştiriyor ama Bay Klogg'u da bayağı kızdırmış oluyoruz. Buradan yeni aktif olan yere tele-lenelim. Odada iki kapsül var (her nedense). Yerdeki düğmeye basarak hızla açılan kapıdan çıkmamız lazım. Sağda Willie Trombone, bir şeyler geveliyor. Biz yolumuza bakalım. Geçitten geçtikten sonra soldaki klübeye girelim. Yerdeki düğme ile fareyi ve peyniri uçurabiliriz. Sağdaki odada bizi bayağı uğraştıracak bir bulmaca var. Aynı ikiliyi bulun. Bulamazsanız baştan. En iyisi yazmak galiba. Hemen karşı odaya geçebilmek için önümüzde bir duvar oluşuyor, buradaki fare labirentini çözebilmek lazım. Her deliğin hangi deliğe açıldığını bir kağıda not edin ve hiç ulaşamadığınız delikleri sırayla deneyin. Başka çare yok. İçerideki odada iki kapsül var. Hoop, cebe. Projeksiyon makinesini + ile -'nin arasına getirip kolu aşağı indirdik mi bir resim yansıyor duvara ama anlamlandırabilene aşk olsun. Artık burada işimiz bitti. Bu binadan çıkıp ilerde sağımızda kalan bulmacayı da çözelim. Buradaki ekranda işaretleri doğru sırayla seçmeliyiz. Doğru sıra köprüden topatara doğru ilerlerken soldaki ekranda gördüğümüz sıra idi. Şimdi burada, orada sırasıyla not ettiğimiz işaretleri yine sırasıyla dizerken tekrar eden işaretin yerine ekrana gelirken ses çıkan yeni işareti koymalıyız. Açılan kapının ardında bir kapsül! Şimdi kırmızı mantardan içeri girelim. Düştüğümüz kuyunun duvarlarındaki işaretleri not ettikten sonra tele-yeni yere gidelim. Yeşil çamurlu olan yer. **ROBOT BİL:** Yeşil çamurlu yerde ileride sağda bir kutuda yeni bir bilmece bizi bekliyor. Her üç işaretin biraz önce eşini bul bilmeceğinde kaç kere tekrarlandığını yanına yazarsak Robo Bil'in oynacağı ayıyı hareket ettirmiş ve Bil'in de yer değiştirmiş olmasını



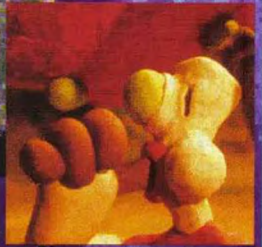
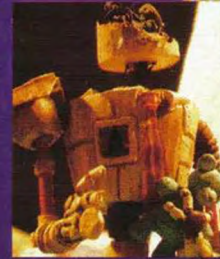
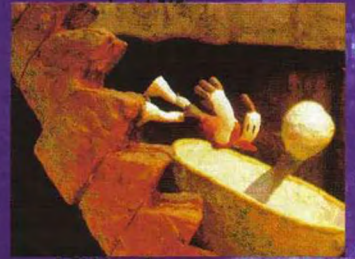
sağlayacağız ki topatarın atış sahasına girmiş olsun. Topatarımızın başına geri döneceğiz dönmesine de topu hareketlendirebilmek için gerekli olan ikinci takım işaretler H'li binanın hücrenin içinde. İşaretleri ancak ışıklar kapalıyken görebiliyoruz (ışıklar açıkken kolu indirince duvardaki hikaye anlaşıldı şimdi). Topumuzda bu işaretleri (H'li bina ve mantarın kuyusunda) seçerek okları yukarı ve sağa çekip, ATEŞ!

3 ANAHTAR: Şimdi, ilk öldürdüğümüz dev böcek'ün kırmızı arabası ile en sağdan yola devam edelim. Ve yerdeki anahtarı alalım. Robot Bil'in yanına gidelim. Anlaşılan başımız tehlikede. Sağdaki balkonda yerdeki iğneyi ve mor kapıdan girip yerdeki kapsülü alalım. Holdeki asansörle yukarı çıkalım. Pencereden balonu patlatalım. Aldığımız tüm kapsülleri ekrana yerleştirelim ve hikayeyi baştan sona seyredelim. İkinci anahtar da ayağımızın dibinde. Üçüncüsü de aşağı katta balkonda. İnelim ve anahtarı alalım. Asansörün solundaki mor kapıdan içeri girdiğimizde 3 anahtar da en sağdaki kilide yerleştireceğimiz anlaşılıyor. Ama anahtarlar hangi numaralı kilitlere? Şu yerdeki fare ile peyniri biz, o zor duvar ve labirent bilmecelerini çözdüğümüz binadan vakumlamamış mıydık?

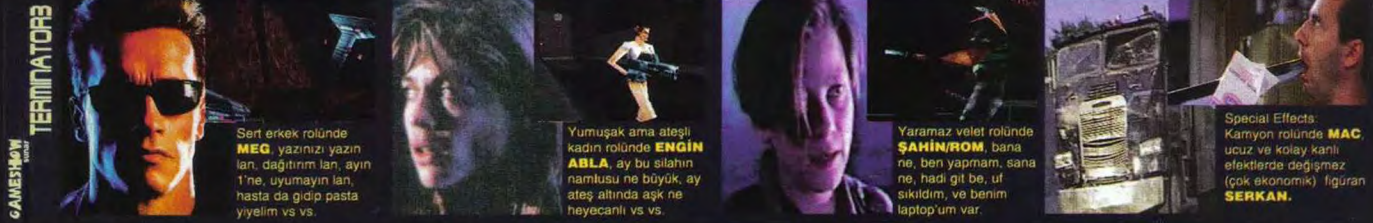
Yukarıdaki tele-portla projektörün yanına gidiyoruz. Projektörü iterek vakumun altına getirip yerdeki düşmenin üzerinde zıplıyoruz. Ve gerisin geri mor kapılı odaya. Projektörü biraz sağa itip kolunu indirince ışığı hangi anahtarın kaç no'lu kilide gireceğini yazan yer aydınlatıyor. **SON:** Bize de kapıyı açmak kalıyor. İçerdeki odada yine tavanda halkalı ipler ve yerde bizi yiyen canavar bitki. Bitkiyi sağdaki en son halkanın altına getirip halkaya zıplıyoruz. Böylece son odaya geldik. İçeri girelim ve Bay Klogg ile tanışma fırsatı bulalım. Kralımızın tacını bize verip bir seçim yapmamızı istiyor. Hemen kralı seçelim ve NEVERHOOD'a hayat verelim. Oyunun son demosu görmeye değer.

Bence NeverHood, macun kentin ve kahramanlarının sıradışılığının artılarını topluyor. Müzikler, ses efektleri, ara demolar oyunla olan bağımızı hep sıkı tutuyor. Gereksiz bulmacalarla saçma derecede zorlaştırılmamış. Hatta biraz daha zor ile olabildi. Çünkü NeverHood'da kızgın kızgın dolaşmak pek zevkli oluyor. NeverHood'un yeterince uzun olmaması en büyük eksikliği diyebiliriz. Böyle bir oyun çok daha uzun bir macerayı hak ediyor doğrusu. İnce espri anlayışı NeverHood'u tam bir MAVRA oyun yapıyor. Herkesin ilgisini çekebilecek, benim diyen maceracıları uzun bir süre olmasa da uğraştıracak keyifli, renkli ve macun dolu bir macera, NEVERHOOD.

☒Mert "NeMeTe" Topçu



FİRMA: DREAMWORKS
TÜR: ARCADE-ADVENTURE
SİSTEM: PENTIUM 75
8 MB RAM - 4XCD-Rom
1 CD 10 MB HARDISK
GENEL: %95



Bir kez daha merhaba. Nasıl, artık derginin yeni haline yavaş yavaş ısınıyorsunuz değil mi? Ben, dergiyi kime gösterdiysem ağzı açık kaldı. Tahminimce daha önceleri dergiyi aşağılayıp, kötüleyenler de yavaş yavaş utana sıkıla gazete bayilerinden (buralara uzak olsun diye söylüyorum, örneğin Hakkari merkez bakkaliyesinden), 'acaba beni biri gördü mü?' düşüncesiyle dergiyi satın alıp, evlerinde yine tahminimce yataklarında ve el feneriyle (saat 03:00 civarında lamba yakmak biraz dikkat çekecektir) okuyorlardır. Yani, yine azim ve sabır önyargıyı yendi (bunu da ben uydurdum). Ama dergiyi bu kadar ballandırmak yeter. Bırakalım da dergi kendi için konuşsun.

Öncelikle oyunun genel konusundan bahsetmek istiyorum. Tahminimce bu oyunu almış olun olmayın, hepiniz en az bir kere *Terminator 2: Judgement Day* isimli filmi izlemiş olmalısınız. Konu, filmin gelecekte bahsettiği sahnelerden esinlenerek yazılmış. Gelecekte bir gün robotlar SkyNET adı verilen bir çeşit iletişim ağı ile dünyayı ele geçirmişler. Dünyayı sadece robotlara ait yapmanın da bir yolu olduğunu ve bu yolun bizleri yani zayıf insanları yok etmekten geçtiğini tahmin edersiniz. İşte bu andan sonra devreye biz giriyoruz ve dünyayı bu robotlardan temizlemek amacıyla harekete geçiyoruz (planlı ve programlı bir şekilde). Kısaca yine kurtarılabilecek bir dünya, yok edilecek düşmanlar ve süper bir kahraman (Arnold gibi). İşte **SkyNET**. Doom gibi oyunların en yenisi olan Terminator: SkyNET, dalında bir klasik olmaya aday. Daha önce neredeyse hiçbir doom gibi oyunda olmayan araç kullanma özelliğini (yalnız *Terminator: Future Shock*'ta vardı), bir adım daha ileri götürmüş ve artık emrinize amade güzel uçan taşıtlar (heli-uçak da diyebilirdim ama demedim) da oyuna dahil. Bunun dışında güzel silahlar, yalnızca Quake'te bulunan gerçek 3 boyut grafikler, stereo sesler, kaliteli ve havaya sokan müzikler (wavetable kart tavsiye edilir), kısaca yeniliklerin hepsi burada. Geçen ay haber yapılan bu oyun, aynı zamanda Avrupa'da çıktığından bu yana oldukça tutuldu. Benim de tuttuğum ve kalitesinden emin olduğum yabancı dergiler bu oyunu hep birinci sıradan vermişler.

"Peki, ses, müzik, grafik falan hep ona artı puan kazandırıyor da bunlar Quake'te de var" dediğinizi duyar gibi oluyorum. Ben size bir doom-gibin oyun hastası olarak söyleyeyim. Oyunu farklı kılan yanı senaryosu. Her bölümde farklı bir görev sizi bekliyor. Yani sürekli vur, kır, patlat, gebert, adrenalin, adrenalin, adrenalin diye bir şey yok. Adrenalin daha az ama



emin olun bir doom-gibin oyundan çok bir macera oyunu gibi geçiyor. Sanki gelecekte bir serüvene atılmış gibi ilerliyorsunuz oyunda. Adamlar Daggerfall ile oldukça sükse yapan arabirimi de bir adım ileri götürerek SVGA grafikleri de oyuna dahil etmişler (artık moda oldu ama Daggerfall'da yok, naber MAC?). İyi de etmişler çünkü ben de yavaş yavaş doom gibi oyunlar SVGA oynamanın daha bir gerçekçi olduğu kanısına varmaya başlamıştım (bu Quake'te de var ama bunun için de bir artı puanı hak etti). İnsan kendini olayın içinde hissediyor. Bunun dışında şu pahalı VR Helmetlere destek vermesi de oyuna bir artı puan daha. Quake'teki kuşatılmış hissi burada yerini tamamen kuşatılmış hisse bırakıyor. Sürekli hareket halinde olmanız gerektiğini bilmem söylememe gerek var mı?

Oyunu çalıştırınca, sizi oyunun havasına sokan bir demo çıkıyor karşınıza. Müzikler ise filmdeki aynı (demoda bir Arnold eksik). İlk karşınıza çıkan şey ise bir menü. Burada çözünürlük, detay, zorluk derecesi, stereonun yönü, load ve save gibi şeyler var. Ve daha önceki oyunla neredeyse aynı (bkz. Nisan96). Bir oyuna başlamak için **New Game** seçeneği ile harekete geçmelisiniz. Karşınıza bir menü daha gelecek (off amma da çok menü var). Buradaki 4 seçenekten biriyle oyuna başlıyorsunuz. **Multiplayer** seçeneği

bende çalışmadı. Sanırım bir ethernet kartı gerekiyor (bu bir eksi puan). Ama eklemek isterim ki, multiplayer oyunlar her zaman için bilgisayara karşı oynanan oyunlardan daha zevklidir. En azından görmekte fayda var (zaten görünce bağımlılık yapıyor). Eğer oyun kurulurken bilgisayarınıza *Terminator: Future Shock*'ın kurulu olduğunu söylediyse, onu da bu menüden çalıştırabilirsiniz. Bir de tutorial diye bir olay var. Bunun anlamı öğretici oluyor. Yani, yeni yetme oyuncular ve oyunun kontrollerini iyice öğrenip alışmak isteyenler için. Sağa sola ateş etmeyi, binalara girmeyi, koşmayı, hoplamayı (zıplama mı deseydim acaba?) tarifiyle öğrenebiliyorsunuz. Hazır yeri gelmişken, tanıştırayım. Ekranın sağ altındaki diyalog kutusu, okuyucu, ve okuyucu, ekranın sağ altındaki diyalog kutusu. Umarım tanıştığınıza memnun olmuşsunuzdur. Bu kutuda yazanları bilgisayar genelde gavurca konuşuyor (yalnız kalmayacağınızı söylemişim. Hatırladınız mı?). Tıpkı *Assasin 2015*'deki gibi (bir artı daha).

Ne diyordum? Hah, oyuna başladınız. Sol altta iki çizgi var. Üstteki zırr, alttaki ise gavurcasıyla health yani sağlık. Bunlara iyi bakmanız gerektiğini artık biliyorsunuz (yoksa siz hiç ölmediniz mi?). Oyun sırasında F tuşlarıyla bombanızı, 1' den 7' ye kadar olan tuşlarla da silahınızı değiştirebiliyorsunuz. Ateş etmek için sol, bomba atmak için sağ mouse tuşunu kullanabilirsiniz. Diğer doom-gibin oyunların aksine bu oyunda klavyeden ileri, geri, sağa ve sola hareket edip, bakış açınızı ise mouse ile yönetmeniz yararınıza olacaktır. Çünkü düşmanlarınıza sadece suratınızın hizasında değil, havada uçarken de rastlayabilirsiniz. Radiation ise tanıdık bir kelime. Türkçe'deki radyasyon kelimesiyle aynı anlamı paylaşıyor. Bulduğunuz bölgenin radyasyon oranı hakkında bilgi

SKYNET

veniyor (*Crusader: No Regret*'teki gibi. Yani bir artı daha). Bir de pusula ve silah bölümleri var. Bunlardan sayın pusula yönünüzü, sayın silah kutucukları da o anki silahınızı ve bombanızı, bunların yanında kalan cephanelerinizi göstermek için birebir. Silah seçiminden daha önce bahsetmişim ama *Dark Forces*'da olduğu gibi aynı silah düğmesine birkaç kez basarak farklı silahlara aşına olabileceğiniz söylemekte yarar var. Oyun oynarken dikkat etmeniz gereken pek çok şey var. Bunlar:

- Sıkışınca tuvalete gidin (nasıl espri ama?). Daha da sıkışsanız Alt tuşu ile koşun, kaçın.
- Tepenize dikkat edin. HK fighter'lar tepenize ateş edince piyango bileti değil de öbür tarafa bir bilet almanız gerekiyor. Görev öncesi ekranından briefing izleyin (bir artı daha, adamlar film çekmiş oyuna koymuş). Görevinizi iyice belleğin, oyun sırasında sayın ekranın sağ altındaki diyalog kutusu ile iyi diyaloglar kurun. Gerçi biraz monolog oluyor ama, idare edin (yani dediğinizi anlamıyor, sırf kendi konuşuyor).
- İlk yardım çantası bulduğunuzda hemen atlamayın. Health full olsa da alıyorsunuz. Bence bir hata yapmış oyunun programlamasında.
- Çevrenize bakınırken burnunuzun dibindeki bir robotu görmeyebilirsiniz. Bunun için önce gidin bilgisayarçıya bilgisayarınızı upgrade edin. Sonra oyunu install edip yüksek çözünürlükte oynayın.
- Oyunda bazı texture bugları var (bunların anlamı için benim değil başkasının başını ağrıtır). Bazen görüntü çizgi çizgi kesiliyor. Anlatabilmem için görmeniz lazım. Bunları önemsemeyin diye söylüyorum.
- Aslında müzik o kadar da güzel değil. Sadece yazının başında havaya girin diye öyle söylemişim. Her okuduğunuza inanmayın (örneğin cheat sayfası). Oyunumuzla ilgili her şey bundan ibaret.

Klavye örtüsü diye bir şey yazmadım çünkü tuşları istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Problem çıktıkça çözmek için uğraşın (bize haber verin diyeceğimi sandınız di mi?). Eğer birileri dergiye laf ederse ona "SkyNET" teki metal çubuktan alır senin bir tarafında kırarım" deyin ki akılları başlarına gelsin. Eğer şu sıralar ortalama konfigürasyona sahip bir bilgisayarda bile rahat çalışacak bir oyun arıyorsanız doğru seçimin bu olabileceğini söyleyebilirim (yani açık kapı bırakıyorum, alternatif var). Saat yavaş yavaş 6:00 oluyor. Daha okula gideceğim göz önünde bulundurulursa bana da eyvallah demek düşüyor. Kişisel not bölümünü okumanıza gerek yok. Bir de parantez işini biraz aştım galiba (ne o öyle zırt, pırt?). Bundan sonra bol oyunlu günler yok (benim için). Şubat tatilinizi iyi değerlendirin ki sonradan benim gibi "keşkem daha çok çalışsaydım" demeyin. Nasıl bitireceğimi bilemiyorum. En iyisi; görüşmek üzereeee...

☒Burak "Şişman" Bayburtlu
Kişisel Not: Şimdi ben ne diye bu kadar çok parantez içi mavrası yaptım diye kendime kızıyorum. Sonra beni durmadan sinirlendirip trip atan Özgür' e de kızıyorum. Asker Özgür' e de neden hala gelmediği için kızıyorum. Eğitim sistemine kızıyorum. Engin Abla'ya gereğinden fazla asabi olduğu için kızıyorum. Bu kadar kızıyorum yazmak için makro hazırlamak zorunda olmaya kızıyorum. Bundan sonra inanılmaz asabi hareketler yapabileceğimi bilip buna kızıyorum. 6 Nisan' a 2 ay kaldığını düşündükçe sinirden kuduruyorum. Ohh beee.



FİRMA: BETHESDA
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM: PENTIUM 75
 8 MB RAM
 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %81



Welcome to the Realms, gibi bir Tsr geyiğiyle başlayacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Zaten ben böyle bir giriş yapmam. Hatta hiç yapmadım. Bakın yapmıyorum hatta onun yerine şöyle girmeyi tercih ediyorum: En sonunda "Acaba Forgotten Realms'lı strateji oyunu nasıl olacak?" sorumuzun cevabı, Blood&Magic geldi. Ben merak içinde cd'yi aldığımda "Gerçekten nasıl olacak? Ad&d'li bir strateji nasıl olabilir?" gibi düşünceler içerisindiyim. Oyunu yüklediğimde karşıma sade bir logo demosu çıktı. Hatta acaba ben mi göremiyorum diye bir kaç kere watch intro seçeneğini seçtiysem de dokuzuncu denememde demonun logolardan ibaret olduğunu anladım. Herhalde asıl demoları oyun içine saklamışlardır diyerek devam ettim ve oyunun lo-res olduğunu gördüm. Bu devirde en adi arcade oyununun bile hi-res olduğu halde lo-res oyun çıkarmaları beni hem şaşırttı hem de sevindirdi (en sonunda hızlı bir oyun oynayabileceğim diye). Her zaman yaptığım gibi ilk önce tutorial seçeneğini seçerek oyunu anlamak istediğimde, gerçekten de güzel bir tutorial'la karşılaştım. İlk başladığımda Dune 2 tipi real time bir ortamla karşılaştım. Birlikler sol tuşla seçilip, sağ tuşla istenilen yere yürütülüyor ya da düşman birimin üstüne saldırmakta

kullandığımız birşey. Basal-golemler ayrıca binaya ve başka birimlere dönüşme özelliklerine sahipler, onlara sonra geleceğim. Tutorial sayesinde nasıl unit, bina yapıp savaşaçağınızı öğreniyorsunuz. Ayrıca soru işareti ikonunu merak ettiğiniz birşeyin üzerine click edince onun hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Neyse biz sırayla gidelim. Tutorial'dan sonra single player'a geçip **start new campaign** diyoruz yalnız belirtmek istediğim bir nokta var, bütün bölümler bitince burada **random campaign** diye bir seçenek çıkıyor ve buradan istediğiniz gibi yarattığınız haritalarda oynayabiliyorsunuz. **New story** dedikten sonra oyun haritası çıkıyor ve oyunun konusunu da öğrenmiş oluyoruz. Şimdi haritada 5 tane bölüm var. Biz renkli olanları oynayabiliyoruz. Bunlar sırayla açılıyor. 5 bölümünde kendi senaryosu var. Ve biz senaryoda iki tarafıda oynayabiliyoruz. Örneğin ilk senaryoda kralın lanetini yerine getirmeye çalışan bir necromancer olabileceğimiz gibi (hiç böyle necromancer görmemiştik yeni jenerasyon herhalde) lanetten kurtulmaya çalışan yeni Kral'da olabiliyoruz. Bunun yanında haritalar aynı ama ters sırayla başlanıyor (yani başlangıçta güçsüz oluyorsunuz, bunun yanında diğer adamın son bölümünde

zayıflamış oluyorsunuz buna göre sizin başlangıcınız onun sonu oluyor!??). İlk bölümde keep'imizi korurken öbür adamın son bölümünde bir önceki (!?!?!?) adamın ilk bölümünde koruduğumuz keep'e saldırıyorsunuz. Neyse kendimi yırtmayayım, oynayınca anlarsınız. Demek istediğim C&C gibi bir bölüm o, bir bölüm bu çift kat tat hat falan olmuyor. Neyse biz konuya dönelim. Şimdi iki taraf var ve ne hikmettense iki tarafta büyücü, bu büyücüler güçlerini **blood forge** üzerine **focus** edip (demin söylediğim gibi) basal-golem yaratıyorlar ve basal golemler yine blood forge'dan gelen güç ile şekilden şekile giriyorlar. Bunun yanında durdukları zaman obelisk şekline gelip evrenin gücünü (praise you Mystra) daha hızlı çekerek yine blood forge'a (max 10 mana) gönderiyorlar (bunu demin de söyledim niye dinlemiyorsunuz?). Bu şekilde **mission objective**'leri yerine getirip birbirlerini yeniyorlar bizde bölüm başlarında ve sonlarında demolar seyredip mutlu oluyoruz. Senaryo seçimi ve demodan sonra oyun ekranına geliyoruz. Ekranı gördüğünüz renkli kutu oyunun oynandığı yer (belki bilmeyenler vardır?), sağda **research** var, bununla **experience** (hemen altta) karşılığı yeni unitler buluyorsunuz. Altında küçük harita, onun altında (bunu bir yerden hatırlıyorum) mananız, altında (niye altında?)? işareti ikonu üstüne click ettiğiniz şeyler (herşey) hakkında bilgi verir, kitap bu bilgilerin bulunduğu yer isterseniz ayrıca okuyabilirsiniz, kuru kafa ve taç kazanma-kaybetme durumlarını gösteriyor hoş bir olay (yani onun **rune stone**'u yıkılınca kazanırsın, senin Arbor Lodge'un yıkılırsa kaybedersin gibi), göz ise alta yazan olayın olduğu yeri (your followers under attack gibi) gösterir, unit click ettiğinizde çıkan iskelet ise ölmek üzere olan birimi mana (20) yapmak içindir (ölmek üzere olmayabilir o ikon hep çıkıyor). Adamın yüzünün üstünde (eyooo!) enerjisi ve yanında (...) atak, korunma ve hareket durumları bulunuyor. Ayrıca sahip olduğu özellikler de bunun yanında yer alıyor. Hareket sistemini yukarıda anlatmıştım ayrıca buradan da yapılabiliyor. Hımmm, şimdi temel



Ranger:

Genelde bilinmez ama vahşi doğada hiç sorunsuz yollarını bulabilen, asla aç kalmıyacak kadar iyi avlanabilen bu karakterler ilk olarak Eminönü'nde kaybolup yıllarca oralarda yaşamak zorunda kalanlardan türemiştir.

FORGOTTEN REALMS V.2 THE CHARACTERS FROM TURKEY

Paladin:

Kolay değil tabii. Her zaman iynin yanında olmak. Paladin'ler ömürlerinin ilk kısmını Tahtakale'de birbirlerini kazıklayarak geçirip sonra vicdan azabı yüzünden tövbe edip kendilerini iyiliğe adayan döviz tüccarlarından gelmişlerdir.

kullanılıyorken, yine C&C'deki gibi bir anda birkaç birlik birden kontrol etme olanağı olduğunu gördüm. Oyunda 3 önemli faktör var. Mana, yönettiğimiz karakterin büyü gücü, kendi kendine ve basal-golemler sayesinde yükseliyor yani oyundaki para birimi gibi birşey, blood forge manayı, basal-golem haline getirmeye yarıyor ve hiçbir şekilde hasar almıyor. Ayrıca üzerine düşmanın adamı çıkarsa hasar veriyor. Basal-golem ise herşeyimiz. Durunca obelisk şeklini alıp mana topluyorlar (herhangi bir yerde) ve sağ tuşla üstüne clickleyince aşağıda yazdığı kadar mana kazanıyorsunuz. Ayrıca mana oyundaki her işinizde



Blood

özellikleri anlatalım. Öncelikle herşey basal golemlerden oluşuyor. Yanlız bunun olması için bazı şartlar var. Basal golemlerin bina olması dört tanesinin bir foundation üstüne gelip transform'dan seçtiniz binaya dönüşmesiyle olur. Bu binalar:

Foundation: Basal golem'lerin binaya dönüştüğü yapı. Bir binayı yıkınca bu kalır, yıkılmaz ve her bölümde yakınınızda bir veya 2 tane bulunur. Yoksa düşmanın binasını yıkmak zorundasınız demektir.

Rune Stone: Buradan nasıl unit yapıldığını da anlatayım. Basal golem'inizi binanın yanına getirip transform dersiniz ve menüden renkli olanı seçersiniz, üzerinde yazan kadar mananız varsa basal golem metapod'a dönüşür ve bir süre sonra o unit haline gelir. Seçilemeyenler için research gerekir onu biraz sonra anlaticam.

Binaları birbirinden ayıran özellik sağladıkları unitlerin farklı olması. Rune stone; Mystra ablanız sizi kutsasın; mage, gnome, stone golem ve wrym isterseniz bizi deneyin. Önemli unitleri ayrıca anlaticam bunun yanında diğerlerinin özellikleri kitap ikonunda anlatılıyor.

Arbor Lodge: Doğa eviniz!
Druid, ranger, griffin ve nymph doğanın içinden sizin için geldiler...

Barrack: Warrior, ranger veya paladdin'e ihtiyacınız olursa bizi seçin.

Crypt:

Necromancy? Bizde bol bol var! Zombie, gargoyle, ghoul ve wraith'de bir numara! Yine bekleriz...

Temple: Sune, Azuth, Helm? Hepsi burda! Cleric, Fury ve paladdin'leri hizmetinizde!
Şimdi her senaryoda farklı kişiler var ve bunları

ilgilendiren binaları var. Bölüme başladığınızda o bina kurulmuş oluyor. Onun için research'de hem o binada hemde başka binada çıkan unitlere öncelik verin. Research demiştiniz mi? Şimdii oyunda birşey öldürünce, birşey yapınca (transform, basal-golem yapma falan) experience alıyorsunuz. Research ikonunu kullanarak experience'inize yeten birimi research ediyorsunuz ve basal-golemlerinizi o birime transform edebiliyorsunuz (ilgili binanın yanında). Demin dediğim gibi iki binada da çıkan birimler: **Ranger** (Arbor lodge, barrack), **Paladdin** (Temple, barrack) oluyor. Eğer asıl binanız **arbor lodge, barrack** ya da **temple** ise öncelikle bunları research edin. Research ettikten sonra o birim kadar experience'iniz siliniyor. Ayrıca senaryolarda karakterler değiştiği için hepsini birden research edemiyorsunuz. Senaryo değişince experience sıfır oluyor ve research'ler siliniyor, o yüzden ihtiyacınız olanları research edin. Bazı önemli birimler:

Cleric: Kilerik diye okunur. Heh heh dalga geçiyordum. Neyse bir sürü ıvır zıvır dışında (kitap ikonundan okuyun ben önemli olanları yazıyorum) heal güçleri vardır. 5 mananızı yiyip 5 hp iyileştirirler. Çok mananız varsa **stone golem** devirebilir (tabii onu heal yapacam diye mananız biter onun için savaşta değil de iyileştirmede kullanın).

Sadece et ve kemik canlıları heal eder (undead ve golemlere olmuyor yani).

Druid: Bu da duruydu diye okunur geyiği yapmıycam onun yerine çevredeki hayvanlardan gelen saldırlardan hasar almadığını söylüyüm yeter.

Fury: Ayy en gıcık unit. Research etmeyin diye yazdım. Sadece bir birime (birim-unit?) saldırır. Düşman ölünce basal golem olur. İyi güzel de niye durduğu yerde enerji kaybediyor? Düşman (saldırdığınız, zaten hareket de etmiyor) dışındaki birimlerden hasar almaması güzel de saniyede 1 hp. kaybedince düşmana zaten gerek kalmıyor. Kısaca yapmayın....

Gargoyle: Severim, gençlik aşkı. Her bişeyin üstünden uçarlar. Beş-altı tane olunca etkilidirler.

Griffin: İlk öpücük, hiç unutamam, çok severim, gargoyle'dan daha iyi. O zaten kasıntının tekiydi. Hem bu daha güçlü sonra— Eeee yani güzel unit demek istiyorum. Tek bir kusuru var eşya taşıyamıyor. Düşünce bekleriz...

Ghoul: Bunu da ilk senaryodan (necromancer seçmişim de) tanırım. İyidir, hoştur. En sevdiğim özelliği bir koyup bir alması, yanlış anlamayın demek istediğim vurup 1 hp hasar verdikten sonra 1 hp geri kazanması drain olayı yani...

Gnome: Repair man... Herbişeyinizi

Wizard:

İnsanların aktif cinsel hayatlarının 45-50 yaşına kadar sürdüğünü düşünürseniz neden bütün wizard'ların yaşlı olduğunu anlarsınız. Bir yaştan sonra can sıkıntısından sağa sola fireball atmaktan başka yapacak bişey kalmıyor....

FORGOTTEN REALMS V.2 THE CHARACTERS FROM TURKEY



Zombie:

Hayat zorlaşıyor giderek, zamlar, insanların giderek daha çok borçlanıp sonra da borçlarından kurtulmak için ölmeleri zombie sınıfını ortaya çıkardı. Artık herkes borçları bitene kadar zombie olarak yaşamaya devam etmek zorundalar.



onarır, yamar, düzeltir. Binaların tepesine çıkar +1 defense alır. Golemleri sadece bu onarır. Karşılığında 5 mana alır, üstü kalsın.

Paladdin: Solamnic Knight'ları tercih ederim ama burda yok (zaten yalan söylüyorum solamnic knight'ları hiç sevmem geyik olsun diye yazdım. Özellikle bıyıklarına gıcık oluyorum. Yaşasın Takhisis!). Olsun bu da yeter. İyi savaşır, heal eder. Elinden her iş çıkar çamaşır, bulaşık. Çok güzel yumurta kırar bi yersiniz 10 manaya Heal eder.

Stone Golem: Tam Engin Abla'mıza göre büyük büyük. Basal'ın abisi. Şöyle 10 tane yaptınız mı düşmanı mahf

S Magic

edersiniz. Hele yanlarında gnome varsa...

Bunların dışında öküze kadar experience isteyen wraith, nymph ve wrym var ama onları da siz görün heyecanı olsun (ya da kitaptan okuyun heyecanı kaçınsın). Sizin dışınızda başka birimlerde var ve bunları iki tarafta yönetemiyor ve ikisine de saldırıyor. Hoş bişi. Diğer bir yenilik ise (warwind'de de var) item olayı. Binaları, heykelleri yıkınca içlerinden item'lar çıkıyor. Bunları almak için üzerlerine yürümeniz yeterli, birimimize çeşitli güçler veriyorlar ya da üzerine sol tuşla clickleyip kullanılıyorlar (heal, repair, büyü falan). Bu da oyuna ayrı bir tat katmış. Sarı cisimleri kaçırmayın mana veriyor. Sanırım tüm sistemi anlattım şimdi öğütler falan veriyim:

- Dişlerinizi her yemekten sonra fırçalayın.
- Nasıl olsa yazırım diyip yazınızı son güne bırakmayın.
- Rahat durunu kaşınmayın, başınıza bela almayın, yazar olmayın! Benim halime bakıp tekrar düşünün...
- Oyunlar ilgili soruyorsanız bir kere bölümün başında hemen 4-5 tane basal golem elde edin. Mana göndermek için mana'nın 10 olması gerekmez istediğiniz zaman gönderebilirsiniz. 5 tane hem savunma için yeterlidir hem de mana toplamak için. Bundan sonra yaptığınız basal golemeleri yakındaki binada transform edin.

yıkın (görevler genellikle herşeyi yok etmek olmuyor), mana toplayan basal golemlerinizi transform edin bir sürü experience kazanın hatta imkanı varsa o zamandan research'ü tamamlayın. Gelecek level zamanınız olmayabilir. Oyun hakkında söyleyecek başka şey kalmadığına göre yorumlarımı yapabilirim. Fark ettiyseniz bu oyun da Dune 2 gibi furyasından biraz etkilenmiş. Ama sadece onun real time'ından ve bina kavramından almış. Oyunun geriye kalanı frp öğeleriyle süslenmiş. Öyle ki dune 2 gibinleri oynarken aldığınızdan daha değişik bir haz alıyorsunuz. O yüzden bu oyuna tam bir dune 2 gidin ya da tam bir frp demek mümkün değil. Onun için diğerleriyle karşılaştıracak birşeyi yok. Asıl önemli olan bu oyunu ALMANIZ gerektiği. Ciddi söylüyorum uzun zamandır bu oyunu oynadığım kadar eğlenmemiştim. Herşey özenilerek yapılmış. Grafikler, müzikler, sesler, demolar hepsi mükemmel ve en önemlisi sıcak (benim oyunlara bakış açım sıcak-soğuk şeklindedir. Lords of the Realms 2 yayınlansaydı anlardınız.) bir atmosferi var. İnsanı içine çekiyor. Detaylar, renkler... Ekranda nereye clicklerseniz clickleyin aşağıda resmi çıkıyor. Ekrandaki animasyonlar, **her levelda değişen binalar** (özellikle bunu gözünüze sokmak istedim çünkü başka oyunda yok (değişen derken resmini kastediyordum (cast-ediyorum kelime

oyunu))), mümkün olan herşeyin seslendirilmiş olması, değişik senaryo sistemi ve senaryolar çok çok güzel olması. Demolar gerçekten çok güzel nasıl olduğunu anlatmıyorum mutlaka alıp görün (Sadece render değil). Gerçekten de cd'sine verdiğiniz her cent'e değecek (dolar üzerinden değil mi?) bir oyun, lütfen alın. Hani bilirsiniz benim beğendiğim çoğu oyun güzel olur ve ben her oyunu beğenmem. Yani olay bu... Şimdi yerim olduğuna göre biraz mavra yapabilirim. Ben mavraların yazı sonlarında olması gerektiğine inanıyorum. Yani bir oyunun girişinde ilgisiz bir şekilde "ya Serkan ne salak dı mi?" şeklinde girmek? ne biliim pek çekici gelmiyor ben onun yerine oyuna ilgili yaratıcı girişler bulmayı seviyorum. Zaten Serkan salak bir insan değil, dergiye geldiğimde lens'lerimi ilk o farkettti. Neyse zaten bu olay beni ilgilendirmiyor ayrıca ne demek? isteyen herkes frp oynayabilir sana ne? (Yok canım nereden çıkarıyorsunuz, ben başkasına söylüyorum adı da eee eee Gö-Gö-ee-hah- Gözde! ilk okul arkadaşım dün aradı da "Serkan da mı frp oynuyor ay inanmıyorum" dedi diyi onun için yani..) Neyse ben asıl söylemek istediklerime geçeyim. Geçen ay aranızda değildim (yaa hem de ilk renkli sayımızdı lanet olsun!) bunun nedenide zör zar ve de sabahlayarak yazdığım Lords of the Realms 2'nin grafiklerinin çalınmaması (benim suçum değil yani) böylece sayfasının olamaması vs. Bu yüzden çok istememe rağmen vs. Bu yüzden çok istememe rağmen o sayıda olamadım, kader... İkinci önemli nokta Indy 4 yazısı, ben o yazısı açık ve anlaşılır şekilde yazmaya çalıştım. Ama yer az olduğu için biraz kısaltmak zorunda kaldım, sonuçta oradaki herşey doğru ve hangi çubuğa oric. atılması gerektiği de yazıyor. Yine takılan olursa dergiye telefonunu bıraksın on-line help yapalım. Söylemek istediğim üçüncü ve son şey ise Syndicate Wars yazısı. Mert bey beğenmemiş. Yazının kötü olması benim suçum değil çünkü oyunu doğru dürüst oynamadım. Bendeki rip'i save etmiyordu o yüzden ilerleyemedim. Oyunun cd'si ise Almanya'da Intel'le gününü gün ettiği için olmadı olmadı. Syndicate 3 daha iyi olacak, umarım, belki!? Az kalsın unuttuğorum internet adresinde benimde köşem var beklerim efendim (a page from turtle's spell book). Bu arada merak eden olursa bu yazıyı yemeden içmeden 3 saatte yazdım. Gelecek ay silah kiralıyıp şeytan öldürcez. O zamana kadar hoşçakalın, Blood&Magic ve Daggerfall alın ve bir de Praise you Hamanu diyorum, demekteyim, dedim bile, de—.....

☒Efe "turtle" Mumoğlu



Stone Golem:

Uzun araştırmalar sonucu, İETT işletmesi kurulduktan bir süre sonra ortaya çıkmaya başlayan bu yaratıkların saatlerce duraklarda beklemek zorunda kaldıkları için önce taş, sonra da taş goleme değişen İstanbul'lular olduğu ortaya çıktı

FORGOTTEN REALMS V.2 THE CHARACTERS FROM TURKEY

Cleric:

Universite ye girmek kadar mezun olmak da zor olduğundan, tıp fakültesinde yıllarca sürünüp mezun olamayan zavallılar içindeki iyileştirme isteğini cleric olup parti'lere katılmakla gidermek zorunda kaldılar

● 4-5 kişilik bir grupla foundation arayın. Yeni bir bina kurun. Bence en iyi karışımlar: Crypt-Rune Stone, Arbor Lodge-Barrack, Temple-Barrack. Bunları yaparken habire düşman saldıracak ufak ufak temizlemeye başlayın fazla olurlarsa yenmesi zor olur.

● Savaşırken hp'si beşten aşağı düşenleri kaçırın. Hasar alan basal golem'leri transform yapın. Full hp olarak döneceklerdir.

● Basal golemlerin yanında güçlü birimler (savaş için değil koruma için) olsun. Savaşta fazla iyi değiller.

● Mana toplamak için beş altı tane basal golem ayırmanızı söylemişim. Şimdi de onların yanında bir gnome durmasını söylüyorum (repair için).

● İyileştiren, onaran item'ları kullanabilecek unitlere taşıtın. Yani golemlere heal salve taşıtmak pek bir işe yaramaz. Yani acil bir durumda golem onu yaralı birime götürene kadar o birimin ihtiyacı kalmayabilir (ölür demek istiyorum)!

● Bölüm sonuna doğru yani zafer kesin olduğu zaman düşmana ait herşeyi yakıp



	FİRMA:	INTERPLAY
	TÜR:	REAL-TIME STRATEJİ
	SİSTEM:	486 dx-33 8 MB RAM 1 CD 35MB HARDISK
GENEL:		%96

AKTİF

NIŞANTAŞI
(212)
2478299

BİLGİSAYAR
-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

ETİLER
(212)
2653921

EN YENİ CD OYUNLARI :

RED ALERT - FIFA 97 - LARRY 7 - PHANTASMAGORIA 2
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 - TOMB RAIDER
BLOOD & MAGIC - SKY NET - NEVER HOOD - WARWIND
SWIV - NASCAR RACING 2 - HUNTER / HUNTED
DESTRUCTION DERBY 2 - PRIVATEER 2 - DIABLO

LOGO - ETA
İŞ Programları

RAM &
CPU

10X CD-Rom
12X Cd-Rom

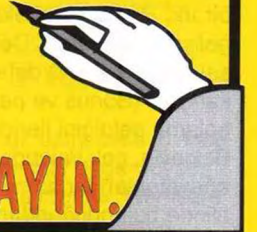
En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utility Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.
VIDEO CD VE CDI FILMLERİ SATIŞ VE KİRALAMASI

PRO
2000
by inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

HER TÜRLÜ UPGRADE
İHTİYAÇLARINIZ
İÇİN BİZİ MUTLAKA ARAYIN.



NETAŞ GSM
903- 933

Pent.166-200
Pro 2000

Raks Yetkili
Bayii

Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edilir.

MERKEZ:

Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:

Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 (Akmerkez
Karşısı) Akatlar-Etiler/İST.
Tel : (212) 2653921
Fax: (212) 2573889



Master Of Orion II, klasik uzay stratejilerinden çok farklı olmasa da, göz alıcı grafikleri ve kolay kullanıcı arabirimi sayesinde, oyuncuyu kolaylıkla etkisi altına alabilen bir oyun. Bu tür uzay stratejileri nasıl olur? Bilmem kaç bininci yılda, dünya artık insanlara dar gelir, yeni teknolojiler geliştirip yıldızlara açılırlar. Başka sistemlerde koloniler kurarlar. Bu arada ırkımızı rahat bırakmazlar, dost uzaylıların yanında kötü uzaylılar da baş gösterir ve insanlara savaş açarlar. Düşmanla savaşılır, yeni dünyalar kazanılır, bu arada biraz ticaret de yapılıp birkaç milyon kredi kazanılır, falan filan. İşte oyun bu mantık üzerine konuşlandırılmış ve güzel grafiklerle paketlenip servis yapılmış. Start alırken ilk yapmanız gereken şey kendinize bir ırk seçmek. İnsan ırkının yanında oniki değişik ırk daha mevcut ve herbiri de değişik özelliklere sahip. Oyunun taktiklerine geçmeden önce, ırk seçiminin oyun akışında, oyun stratejinize paralel olarak oldukça etkili olduğunu göz önüne alarak, ırkları kısaca tanıtmanın yararlı olabileceğini düşündüm. Şimdi, sırasıyla bu ırkları inceleyelim...

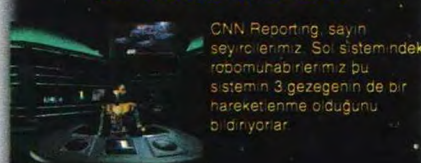
Alkari: Uçan sürüngenlerden türemiş bir ırk. Pilotaj yetenekleri oldukça gelişmiş durumda. Dolayısıyla uzay savaşlarında +40 defans bonusuna sahipler (Bonus ve penaltı puanlarının ne anlama geldiğini ileride açıklayacağım... Bekleyin, çok yakında...). Alkari'lerin anavatanları bir zamanlar Orion'luların elinde bulunduğundan, gezegenleri eski değerler açısından da oldukça zengin. Yönetim şekilleri ise diktatörlük.

Meklars: Sibernetik bir ırk ve fazla gıdaya ihtiyaçları yok. Diğer ırkların aksine her ünite (milyon nüfus), 1/2 yiyecek ve 1/2 üretim puanı harcıyor. Sibernetik yapıları ise, savaşlardan sonra gemilerini tamamen onarmalarını sağlıyor. Her savaş turundan sonra da gemi yapısının %10'u ve iç sistemlerin %5'i tamir ediliyor. İşçilerin her biri fazladan +2 üretim puanına sahip. Bu ırk da diktatörlük bağımlısı olarak varlıklarını devam ettiriyorlar.

Bulrathi: Bu ırk ise ayı benzeri bir görünüme sahip. Yaşadıkları gezegenin güçlü bir yerçekimine sahip olması sayesinde oldukça güçlüler ve ağır yerçekimi olan gezegenlere oldukça kolay uyum sağlamaktalar. Agressif yapılarından dolayı uzay savaşlarında +20, yer savaşlarında ise +10 saldırı bonuslarına sahipler. Bu ırk da diktatörlükle yönetiliyor.

Mrrshani: İsimlerinden de anlaşılacağı

bizim sabırımızın da bir sınırı var sayın oyun firmacısı beyler... ya da **TURKS IN SPACE**



Norma de sessiz sakin (küçük savaşlar harç) bir yer olan 'dünya' isimli gezegende neier olup bittiğini anlamak için öraya bağlanıyoruz. Robomuhabirimiz XZW345 bildiriyor.



Ben hükümet sözcüsü Sevdâ Demirel (gelecekte her şey olabilir). Türk halkı adına konuşuyorum. bütün evrenin bilmesini istediğimiz bazı şeyler var. bu konuda artık daha fazla sessiz kalamayız.

CNN Reporting sayın seyircilerimiz. Sol sistemindeki robomuhabirlerimiz bu sistemin 3 gezegenin de bir hareketlenme olduğunu bildiriyorlar.



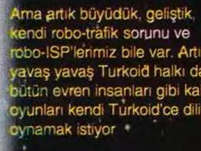
Eveet sayın robomuhabirler, size Uzay İstasyonu TRMS İstanbul'dan sesleniyorum. burda durum çok karışık. halk ayaklanma noktasına gelmiş durumda. şimdiki sözleriyle görüşeceğiz...



MASTER OF ORION



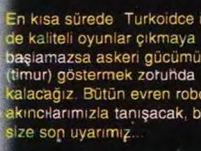
Biz Türkoid'ler, bundan 1600 yıl önce ilk kolonimizi kurduğumuzda robo-atlarımız, robo rakimiz ve robo-TRT'mizden başka bişeyimiz yoktu, crack.com'lara razıydık, manual'sız oyun oynardık...



Ama artık büyüdük, geliştik, kendi robo-trafik sorunu ve robo-ISP'lerimize bile var. Artık yavaş yavaş Türkoid halkı da bütün evren insanları gibi kaliteli oyunlar kendi Türkoid'ce dilinde oynamak istiyor.



Bakın Amerikanoid'lere, İngiloid'lere hatta hatta Caponoid'lere, onların tuzu kuru. İstedikleri oyunu orjinal alıp istedikleri gibi oynuyabiliyorlar. Türkoid'lerin sabrı taşıyor artık...



En kısa sürede Türkoidce için de kaliteli oyunlar çıkmaya başlarsa askerî gücümüzü (timur) göstermek zorunda kalacağız. Bütün evren robo-akıncılarımızla tanışacak, bu size son uyarımız...



İlk türkçe manual'li, gerçek türkçe ve kaliteli piyasa oyunu Master of Orion 2, bütün Türkoid halkına okuyucularımıza ve bize hayırlı, uğurlu olsun!

Teşekkürler Raks-NewMedia GAMESHOW

gibi bu ırkın, kedilerin uzay ötesinden akrabaları olma olasılığı olası. Dolayısıyla altıncı hisleri oldukça kuvvetli ve gemilere yapılan saldırılarda +50 vuruş bonusları var. Çoğu anadan üryan savaşçı oldukları için haliyle yaşadıkları gezegenlerdeki zırh sistemleri ve savaşçıların maksimum sayıları ve oranları ikiye katlanıyor ve gemi subaylarıyla güneş sistemi liderlerinin deneyim seviyeleri daha hızlı artıyor. Anavatanları mineral bakımından oldukça zengin ve yine bu ırk da diktatörlükle yönetiliyor.

Darlaks: Kolayca şekil değiştirebilen bir ırk ve casusluk işlerinde üstlerine yok. Her türlü insanın şekline bürünebildiklerinden casusluk görevlerinde, casusların +20 bonusları var. Uzun menzilli radarlar için ise gemilerinde görünmezlik kalkanı mevcut... Evet, evet, yine diktatörlük...

Psilons: Düşük yerçetime sahip bir gezegende yaşıyorlar ve fevkalade (ne demekse?...) araştırmacı bir ırk. Her bir

ünite nüfus, +2 araştırma bonusuna sahip. Oldukça yaratıcılar ve araştırma potansiyelleri bitmez tükenmez bir sınıra sahip...ve maalesef, yine diktatörlük. (Böyle bir ırk için oldukça tuhaf bir yönetim biçimi. Genelde uçuk bilim adamları çoğu zaman dikte edildiklerinin farkında bile değillerdir...)

Elerians: Elerianlar insanlara en çok benzeyen ırk. Mistik güçlere sahipler, ve daha oyun başında, araştırma yapmaya gerek duymadan tüm gezegenler hakkında bilgi sahibiler. Ayrıca tüm uzay haritası boyunca, her türlü düşman ve dost uzay gemisi aktivitelerini izleyebilirler. Mistik güçleri, savaşta ileri görüş kabiliyeti sağlayarak hem saldırıda hem de savunmada kendilerine +20 bonus puanı verir. Telepatik güçleriyle de beyinleri kontrol altına alarak korunmasız düşman gezegenlerini ve gemilerini ele geçirebilirler, ve ele geçirdikleri gemileri kendi filolarına katarak kullanabilirler. Casusluk faaliyetlerinde ise +%10 bonus elde ederler. Yönetim biçimleri ise derebeyliktir. Benim gördüğüm kadarıyla, yönetmek için seçilebilecek en uygun ırklardan biri...

Sakkra: Sürüngen bir ırk ve üreme kapasiteleri normalden fazla. Normalden iki kat daha hızlı üreyorlar. Yerin hem altında, hem de üzerinde yaşayabildikleri

için, gezegenin maksimum nüfusunun iki katı nüfusa ulaşabiliyorlar. Yerin dibinde yaşadıklarından mıdır, nedir, topraktan da iyi anlıyorlar (ya da tarımdan diyelim). Her çiftçi +1 yiyecek bonusuna sahip, ancak casusluk duyguları fazla gelişmemiş. Bu tür aktivitelerdeki bonusları ise -10. (Bu bonus, monus ne ayak diyenlere... Merak etmeyin, anlatacaz dedik ya, bu bonusları). Oldukça büyük bir anavatanları (ana gezegenleri) var ve derebeylikle yönetiliyorlar.

Gnolams: Bunlar da cüce bir ırk. Cüce müce ama ticarete kafaları hormonlu gibi çalışıyor. Toplumun düzeni ticaret ve para üzerine kurulmuş. Hazineye giren gelir, nüfus başına +1 BC (milyar kredi) daha fazla. Şans faktörleri ise boylarıyla ters orantılı. Doğal felaketlerden asla etkilenmezler. Ancak gezegenlerinde yerçekimi düşük olduğundan yer savaşılarında -10 penaltı puanları var. Ve yine bu ırk da diktatörlükle yönetiliyor.

Silicoids: Silicoid'ler kristal bir yapıya sahipler ve minerallerle besleniyorlar. Ancak nüfus artış hızları düşük ve normalde -50 puana sahip. İğrenç bir görünümüne sahip olduklarından diğer

Clackons: Hayatlarından oldukça hoşnut, böcek benzeri bir ırk. Bunların da telepatik iletişimleri gelişmiş ve tüm işçiler yekpare vücut gibi hareket etmekte. Sonuç olarak, Clackon'lar tüm ırklar içinde tek birleşik haldeki devlet. Mükemmel işçi yapılarından dolayı yiyecek ve endüstri puanları birim nüfusta +1 daha fazla. Ancak yaratıcılıktan yoksun olduklarından yeni teknoloji üretiminde oldukça geriler.

Custom: Bu da Tutor ve Easy level'lar hariç diğer zorluk derecelerinde kendinizin yaratabileceği bir ırk. Gereken değerleri seçerek toplam puanınız sıfır ya da sıfırdan büyük olmak kaydıyla, istediğiniz özellikleri seçerek oyuna başlayabilirsiniz...

●Ekleme istediğim son bir şey daha var. Bütün ırklar boyunca diktatörlük, derebeylik, demokrasi falan dedik ama inanın, yönetim şekli oyuna ne gibi etki ediyor çözemedim. İşte böyle... Kısaca tanıtım dedik, ama biraz uzadı. Yine de, her bir ırkın özellikleri oyunun gidişatına farklı etki ettiğinden buna mecbur kaldım... Oyunda ne yapması gerektiğini hâlâ anlamayanlar varsa,

nasıl yapılacağını sırayla anlatalım. Önce ikonlar ve pencereler...

Ana ekrana girdiğinizde, bir anda galaksinin yapısını gösteren bir haritayla karşılaşıyorsunuz. Oyunun güzel tarafı her oyuna yeni başlayışta rastgele bir harita karşınıza çıkıyor. Yıldızlara tuşlayarak, size ait değilse sisteme ait gezegenlere; size ait bir yıldız sistemiyse, sistemdeki kolonilerinize ulaşabilirsiniz. Haritanın altında ve sağında bazı ikonlar göreceksiniz. Sağdakilerin ilki yıldız tarihini gösterir ve her turda 0.1 artar. Onun altında **Treasury** yani Hazine ikonu vardır. Burada da, sahip olduğunuz toplam para BC (Milyar kredi) cinsinden gösterilir. Çift tuşlayarak çıkan menüden, halkınızdan aldığınız vergi miktarını artırabilirsiniz. (+) ya da (-) işareti ile gösterilen ikinci satır her turda elde edilen geliri gösterir. Bir altta **Command Points** yani yönetim puanı penceresi bulunur. Buradan ise filonuza katabileceğiniz gemi miktarını kontrol edebilirsiniz. Parantez içindeki rakam toplam puanınızı, +/- işaretli rakam ise kapasitenizi gösterir. Her gemi için (-)

COLONY

BATTLE AT ANTARES

ırklarla anlaşmaları oldukça zor oluyor. Dolayısıyla diğer ırklardan gemi subayı ve sistem lideri kiralarken normalin iki katı kredi ödemek zorundalar. Yönetim biçimleri mi? Tahmin ediverin artık. Ben tekrarlamaktan sıkıldım...

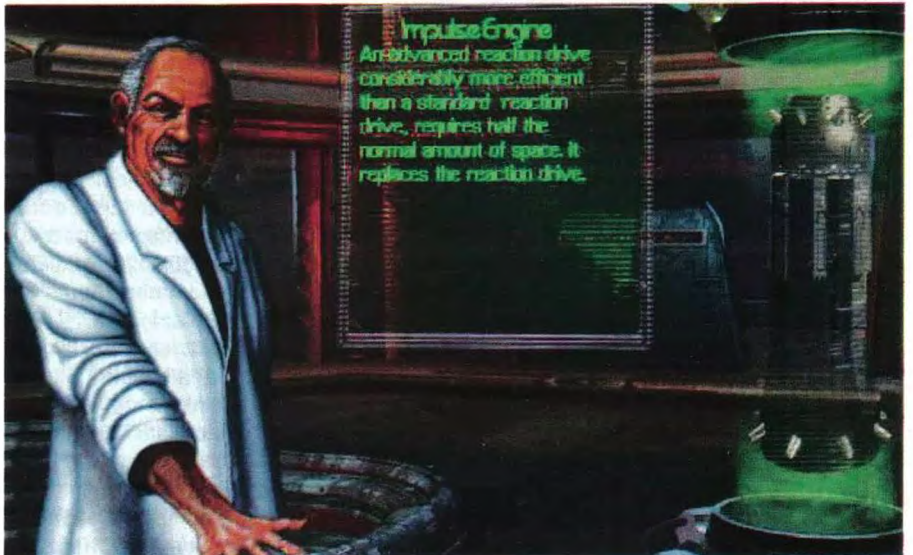
Humans: Ve işte insanoğlu. Bizim ırkımız... Burada bir alkış istiyorum... Tamam kesin, laubalilik istemez... İnsanlar oyunun en karizmatik ırkı (Karizma; eski Yunanca'da "Tanrı vergisi" anlamına geliyormuş). Yani doğuştan lider vasfına sahipler. Yıldızlararası ilişkilerde +%50 diploması bonusları var. Bu da onlara ne kazandırıyor? Tüm lider ve subay kiralamalarda %50 tenzilat... Demokratik yönetime sahip tek ırk olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim...

Trilarians: Sıvı bazlı bir yaşam biçimleri var. Gezegenleri tamamen okyanusla kaplı olduğundan normalin üç katı nüfusu barındırabiliyor ve her çiftçi nüfus birimi başına 3 yiyecek birimi yetişiyor. Trans-boyutlu (boyutlar ötesi) bir ırk olduklarından uzayda telepatiyle dolaşabilirler... Hemen heyecanlanmayın. Hayır, istedikleri yere bir anda gidemezler ama her turda 2 parsec daha hızlı ilerlerler ve savaş hızları 4 birim çoğalır. Çok üzgünüm ama bunlar da diktatörlükten kurtulamamışlar.

bir özet geçelim. Oyun kendinize ait bir gezegende başlıyor. Harita üzerinde sahip olduğunuz yıldız tuşlarsanız yapılarınızı gösteren koloni ekranınıza girersiniz. Amaç her yerleştiğiniz gezegende nüfusunuzu arttırmak, gerekli yiyeceği sağlamak, teknolojik düzeyinizi geliştirmek ve düşmanla savaşarak tüm galaksiyi ele geçirmek. Şimdi bunların

puan, her kurduğunuz uzay üssü için ise (+) puan alırsınız. Negatif değerdeseyse, her bir puan 10 BC kaybettirir. Gemilere ve üslere göre puan dağılımı ise şu şekildedir :

Frigate (-1), Destroyer (-2), Cruiser (-3), Battleship (-4), Titanship (-5), Doomstar (-6), Starbase (+1), Battle Station (+2), Star





Fortress (+3), Tachyon Comm. (+1/üs), Subspace Comm. (+2/üs), Hyperspace Comm. (+3/üs).

Food Window, yani yiyecek penceresinde imparatorlukta üretilen net yiyecek miktarı gösterilir. Bu miktar pozitifse üretilen yiyecek paraya dönüşür, negatif olduğundaysa hazinenizden eksilir. **Freighters Window** nakliye gemileri ile ilgilidir ve ilk sayı kullanılmayan, boştaki gemileri; ikincisi ise elinizde bulunan toplam nakliye gemi adedini verir. Bu ikona çift tuşlayarak istediğiniz miktardaki gemi satışı buradan yapabilirsiniz. Sağ sütunda son olarak gördüğümüz **Research Window**, yani araştırma penceresi de şu anda araştırılan teknolojik projenin tahmini bitiş tur uzunluğunu ve toplam araştırma seviye puanınızı gösterir.

İmparatorluğunuzda bulunan bilim adamlarının sayısına ve liderinizin seviye puanlarına göre toplam puanınız artar ve araştırma süreniz kısalır. Yine bu ikona tuşlayarak, yapılan araştırma cinsini belirleyebilir ve değiştirebilirsiniz. Bu arada unutmadan, ekran üzerindeki her türlü bölge için farenin sağ kulağını çekerseniz, o madde ile ilgili yardım ya da bilgilere ulaşabilirsiniz. İşte, teknolojik listenizin her bir maddesi de farenizin sağ kulağında, ne işe yaradığını anlatan bilgiler içeriyor...

Haritanın altında ise, görünen ilk ikon (**Colonies**) sahip olduğunuz kolonilerin genel dökümünü verir. Buradan tüm kolonilerinizin; çiftçilik ve yiyecek üretimi, madencilik ve yapı ya da araç üretimi, ve bilimsel araştırma gibi birimlerini görebilir ve birbirleri arasında transferini sağlayabilirsiniz. Bunu aynı koloni içinde yapabileceğiniz gibi, koloniler arasında da transfer gerçekleştirilebilir. Örneğin bir kolonide yiyecek üretimi fazlaysa, fazla üniteleri tutup araştırma bölümüne kaydırabilir, böylece gelişmelerin daha hızlı bir şekilde bitirilmesini sağlayabilirsiniz.

(**Planets**) yani gezegenler ikonundan, keşfedilen yaşanabilecek gezegenleri görebilir, buraları yaşanabilir hale getirmek için gemilerinizi gönderebilirsiniz. (**Fleet Overview**) pencerenizden ise emrinizdeki tüm gemilerin rota hareketlerini ve pilot atamalarını kontrol edebilirsiniz.

Unutmayın ki pilotsuz bir gemi her türlü operasyonda etkisiz kalabilir. Ortaya geldiğimizde ikonları (**Zoom In/ Zoom Out**) gözünüze çarpacak.

Eğer küçük bir galakside oynuyorsanız, bu ikonlar işinize yaramayacak, lakin daha büyük galaksilerde yıldız sistemlerini daha yakından görmenizi sağlayacak. Bu ikonun bir sağına geçtiğimizde (**Leaders**) yani liderler ikonunu görürüz.

Tur geçtikçe ara sıra ekranda bazı ziyaretçi uzaylılar belirerek belirli bir ücret karşılığında bize katılmak istediklerini söylerler. "**Hire**" seçeneğiyle bunları kiralayabilir, ya da reddedebiliriz. İşte buraya girdiğimizde, ziyaretteki ve kiralanın liderlerin listesiyle karşılaşırız. En üstte (**Colony Leaders**) ışığı yanıyorsa, güneş sistemi liderlerini, (**Ship Officers**) yanıyorsa gemi subaylarının listesini görürüz ve gemilere ya da güneş sistemlerine atamalarını yapabiliriz. Her liderin altından ise kendisi ile ilgili bilgiyi okuyabiliriz. Eğer subay ya da lider kiralanmış ancak herhangi bir yere atanmamışsa **Pool**, yani kızakta olduğunu; yerin ya da geminin adını görerek de bir sisteme ya da gemiye atanmış olduğunu anlayabiliriz. **For Hire** ibaresi ise liderin henüz kiralanmadığını, ancak otuz günlük ziyaret süresince istediğiniz zaman kendisini kiralayabileceğinizi anlatır. (Races) ırklar butonundan ise, galaksi içinde ilişkide bulunduğunuz ırkların listesine ulaşabilir, savaş ilan edebilir, her türlü casusluk ve haberalma aktivitelerinizi yürütebilirsiniz. İleride bahsedeceğim koloni penceresinden üreteceğiniz casusları, işte bu pencereden ilişkide olduğunuz ırklara casusluk yapmaya gönderebilir ve teknolojilerini çalabilirsiniz. Ancak unutmayın, casuslarınız yakayı ele verirse, dost ve kardeş komşunuz galeyana gelip bunu savaş sebebi sayacaklardır. Audience ikonuyla da, istediğiniz ırkla haberleşip bilgi veya teknoloji alışverişinde bulunabilirsiniz. Gelelim komşu ikona... (**Info**) ikonundan oyunla ilgili her türlü yardımı alabilir, teknolojik olarak elde ettiğiniz bulguları değerlendirebilir, yükseliş grafiğinize, gelir ve giderlerinize, ve daha birçok bilgiye ulaşabilirsiniz. Tabii, İngilizceniz yeterliyse...

İşte böyle... Hemen hemen tüm ikonların ve pencerelerin ne işe yaradığını söyledik. Yalnız bir pencere kaldı, o da koloni penceresi. Yani, bir koloniye ait binaları ve üretim durumunu kontrol



ettiğimiz ekran... Burası daha detaylı bir anlatım gerektirdiğinden bunu sona sakladım. Yukarıda da bahsettiğim gibi, harita üzerinde size ait olan yıldızlara çift tıklayarak bu ekrana ulaşabilirsiniz. Ekran açıldığında, görebildiklerimiz neler, kısaca bir göz atalım...

En sol üstte, sistemdeki diğer gezegenler (bunlarda da kolonilerimiz mevcutsa tuşlayarak bunlara ulaşabiliriz), gezegenlerin yanında gelirler hanesi (en üstte gelir durumu, altında yiyecek, daha altında üretim ve en altta da araştırma kapasiteleri gösteriliyor ve ayrı duran imgeler üretim fazlasını belirtiyor), bunun yanında nüfus ve iş dağılımı (her bir insan simgesi bir milyon nüfusa eşit ve en üsttekiler çiftçiler (besin üretimi için), altında işçiler (gemi, bina vs. yapımı için) ve en altta bilim adamları (araştırma için) görünmekte ve birbirleri arasında ya da koloniler arasında transfer yapılabilen) ve en sağda ise üretim ya da yapı penceresi göze çarpıyor. Üretim penceresinde, o anda üretilmekte olan birim ve üretim süresi görülebilir. "Change" ikonundan üretilen birimin değiştirilmesi, "Buy" ikondan ise belli bir ücret karşılığında sürenin bitmesi beklenmeden üretilen birimin satın alınması yoluyla bitirilmesi sağlanabilir. "Change" ikonuyla üretim penceresine girildiğinde ise karşımıza sağda binaların ve solda da askeri birimlerin ve gemilerin olmak üzere iki liste çıkar. Araştırmalarımız sonuçlandıktan üretilen birimler bu listelerde belirir ve üretim için seçilebilir. Bina listesinde (sol taraf) en üstte görünen "Trade Goods" seçili ise, üretim paraya; "Housing" seçili ise üretim nüfusa dönüşür. Araştırmalarda silah, kalkan vs. gibi projeler sonuçlandıktan, gemi dizaynları (oyunun seçili zorluk derecesine göre - Tactical Combat seçeneği) otomatik olarak en son teknolojiye göre düzenlenir, ya da bu seçenek seçilmemişse bu dizaynları bizim yapmamız gerekebilir. Bunun için "Refit" ya da "Design" menülerinden birine girerek yük limitini aşmamak kaydıyla,

ISIM	SINIF	MAAS	LEVEL	YETENER
Ailis	Gifted	100	2	Environmentalist, Spiritual leader, Medicine
Aiho	Alkari Pilot	120	1	Helmsman, Fighter Ace, Navigator
Androgena	None	110	2	Farming Leader, Financial Leader, Labor Leader, Medicine
Apmasarrions	Trilateral Nav.	90	1	Navigator, helmsman, Weaponry
Black Razor	Enforcer	190	2	Assassin, Spy Master, Farming Leader, Financial Leader
Brainiac	yok	random	2	5 random Admin özelliği
Chug	Planetologist	90	2	Environmentalist, Researcher, Farming Leader
Claw	Taskmaster	160	3	Farming Leader, Labor Leader Operations
Crassis	Labor Leader	30	1	Labor Leader
Cyr	Fighter Ace	30	1	Fighter Ace
Diablo	Cyber Marauder	140	2	Assassin, Spy Master, Weaponry, Commando, Ordnance
Hawk	Astrogator	90	1	Helmsman, Navigator
Kirsus	Pylon Scientist	100	2	Science Leader, Researcher
Mystic X	Bilimci	???	3	8 Random özellik
Sparky	Meklar C.baut	100	1	Engineer, Ordnance, Tech Knowledge (Damage Control)
Tulock	Bounty Hunter	200	3	Weaponry, Commando, helmsman, Navigator, Assassin
Zog	Gnal Capitalist	180	2	Financial Leader, Labor Leader, megawaath

istenen silah ve kalkanlar gemiye dahil edilebilir. "Repeat Build" ikonu ise sırayla listelediğimiz üretilen birimleri döngüye sokarak, son üretim tamamlanınca tekrar listenin başına dönerek üretim listesinin tekrarlanmasını sağlar.

Kurulan binalar, teknolojimizi geliştikçe kolonilerimizin daha rahat yaşamalarını ve savunmalarını arttırmalarını sağlar. Örneğin, ilerledikçe android işçiler, çiftçiler falan yapıp nüfusumuzun tamamen bilimle ilgilenmelerini sağlayabiliriz. Ya da Terraforming denilen birimle, gezegenin doğal örtüsünün iyileştirilmesini, tarıma elverişsiz kayalık yüzeyleri, tarım yapılabilir hale getirilmesini sağlayabiliriz. Bir de bonus ve penaltı puanlarından bahsetmiştik. Bildiğiniz gibi oyunda devamlı ilerleyen bir zaman kavramı yok. Turn butonuna bastıkça, tur geçmek suretiyle zamanı ilerletiyoruz. O yüzden, aceleci davranmadan her turda yapmanız gerekenleri bitirdikten sonra tur atlamanız daha yararlı. İster savaşlarda olsun, ister normal aktivitelerde, her tur geçişinizde bonus ya da penaltı puanlarınıza göre ilerleme ya da gerileme kaydedersiniz. Örneğin, koloni ekranında en üstteki parantez içindeki nüfus artış puanı bir sonraki turda nüfusunuzun kaç bin kişi artacağını, ya da ana harita ekranındaki araştırma ikonunun üzerindeki RP cinsinden puan, her tur atladıkça araştırmanızda elde ettiğiniz ilerlemeyi gösterir. 3000 RP'lik bir araştırma yapıyorsanız ve araştırma puanınız 250 RP ise, bu demektir ki 12 tur sonra araştırmanızı bitirebileceksiniz. İşte, oyun boyunca elde ettiğiniz bonus artışlarıyla bu değişik tipteki puanlarınızı arttırabilir, seviyenizi yükseltebilirsiniz. Böylece, araştırmalarınızı daha kısa sürede bitirebilir, gemilerinizin daha uzağa, daha çabuk ulaşmalarını sağlayabilir, savaşlarınızda daha dayanıklı olabilir, saldırılarda dayanıklılığınızı arttırabilir ve atışlarda vuruş olasılığınızı yükseltebilirsiniz. Bunun gibi bir çok örnek sıralamak mümkün. Daha önce ırk seçiminde açıkladığım bonus ve penaltı puanlarının işte bu şekilde bir etkisi var oyun boyunca...

İster hava savaşlarında olsun, ister yer savaşlarında, savaşlar satranç ya da FRP mantığıyla oynanıyor. Önce bir tarafın gemileri elindeki silahlara göre seçimini yaparak istediği gemilere saldırıyor, her geminin saldırı ya da hareket puanları tükenince, defansa geçerek diğer tarafın saldırılarını

savunma bonuslarının elverdiğince geçiştirmeye çalışıyor. Dolayısıyla gemilerinizin silahları ve kalkanları ne kadar güçlüyse, hayatta kalmanız da o kadar kolaylaşıyor. Gezegeni koruyan tüm gemileriniz bitirse, sıra gezegenin yörüngesindeki uzay istasyonlarına ve gezegenin kendisine geliyor. Yüzeye kurmuş olduğunuz savunma sistemleriniz güçsüzse, gezegeniniz ve koloniniz büyük kayıplar verebiliyor ya da tamamen düşman ellere geçiyor. O halde yapmanız gereken, her koloni kontrol ekranında bulunan Refit ya da Build tuşlarıyla gemilerinizin savunma ve silah sistemlerini keşfetmiş olduğunuz teknolojinin elverdiğince geliştirmek ve gezegen yüzeyine savunma sistemleri kurmak...

Son olarak söyleyebileceğim şey şu... Tur atlarken tek bir iş üzerinde yoğunlaşmayın. Yani örneğin, bir işi araştırmaya başlayıp bitirene dek tur atlattırın ve her turda yapmanız gereken işleri bitirmeden Turn butonuna basmayın. Bir koloninizde üretim bitmişse, yenisi uygulamaya sokun, nüfus düşüşünden doğan sorunlar varsa bunları giderin, araştırmanız bitmişse bir yenisini işleme koyun, falan filan. Zaten her tur geçişte, gerektiğinde bir rapor verilerek yapmanız gereken işler gösterilecektir. Bunun uzay gemileri kolonilerinizi istilaya geldiğinde ve hazırlıksız yakalandığınızda çok gerekli olduğunu anlayacaksınız... Bu arada, İngilizcesi zayıf olanlara da bir müjde verelim. RAKS firması oyuna bir Türkçe açıklama kılavuzu iliştiyerek orijinal kutusuyla piyasaya sunmuş. Kitapçık orijinal kitapçığa sadık kılınarak hazırlanmış. Kitapçık dediysek, piyasada kitap adı altında satılanlara taş çıkartır. 150 sayfalık kalınca bir başvuru abidesi tamamen türkçeye çevrilmiş ve kutuya dahil edilmiş. Ülkemizde bu gibi göz alıcı pazarlama tekniklerinin gelişmesini görmek oldukça sevindirici. Bu seferlik de bu kadar yeter. Zaten yazı sınırını çoktan aştık. Yazılarım çok uzun oluyor diye sırf benim için dergi boyutu A4'e çıktı, yine sayfalardan taşık. Bu gidişle dergiden atılcaz her'alde... Yeni yılda da "güç" sizinle olsun...

Ahmet 'Avenger' Ergen

FİRMA: RAKS NEW-MEDIA
TÜR: REAL-TIME STRATEJİ
SİSTEM: 486 DX2-66
8 MB RAM
1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %92

olacaktır. Frame rate ile grafik detaylarının ne zaman otomatik olarak açılacağını ve kapanacağını belirlersiniz. Oyun hızlandıkça detaylar kapanır, yavaşlayınca da açılır. Ses ayarları basit. Tek önemli kısım gözlemci yani spotter olayı. Gözlemci yarış boyunca sizi uyarır, ve ne yapmanız gerektiğini söyler. Bunu radyo bağlantısı ile gerçekleştirirsiniz ve isterseniz bu bağlantıyı ses ile isterseniz de text olarak yapabilirsiniz. Gözlemci seviyesini de buradan belirlersiniz. Profesyonel mi yoksa grizekeli mi gibisinden.

Kontrol ayarları da basit, kendinize göre bir ayar yaparsınız herhalde.

Buranın en önemli kısmı ise **Braking, Shifting ve steering help.**

Braking Help: Eğer burayı işaretlerseniz, daha hızlı fren yapabilirsiniz.

Shifting Help: Eğer burayı işaretlerseniz, otomatik olarak vites değiştirebilirsiniz.

Steering Help: Eğer burayı işaretlerseniz, özellikle yüksek hızlarda direksiyonu kıldığınız da tekrar toplamanıza yarar. Fakat bu her zaman için iyi değildir. Benim görüşüme göre, viraja girildiğinde minimum yol kat ederek çıkılmalıdır. Aslında bu temel kuraldır. Min yol kat edebilmek için ise direksiyonu bayağı bir kırmak gerekir (benim görüşüm demiştim) bu da Steering help seçili iken tam olmaz çünkü direksiyon kontrolünüz azalmıştır.

Evet, Quickrace ile hemencecik oyuna girdiniz ve o ne ! Karşınızda bir sürü seçenek daha. Anlamayacak bir şey yok korkmayın. Bu seçeneklerden en önemlilerini ben anlatacağım. Hepsini anlatmaya yerimiz yok zaten.

Driving Mode: Arcade. Nascar veya bu tip başka bir oyun daha önce oynamadıysanız bu modu öneririm. Sürüşü kolay, oynaması kolay, fazla kalabalık olmadan itişme kakaşma olmadan atari oynar gibi oynarsınız oyununuzu paşa paşa gidersiniz. Yok eğer daha profesyonelce oynayayım dersiniz buyrun Realistic'e yani gerçekçiye.

Entry List: Burada, yapacağınız derecelerin

hangi listeye eklenmesini istediğinizi belirlersiniz. Yeni bir liste yaratmak için ise ana menüden Driver Info'ya girip **New List** diyebilirsiniz. Bu kısmın önemli detayları bunlar.

Yarışacağınız yeri de seçtikten sonra Race ile öbür ekrana geçin. Fakaaaaat yarışacağınız yeri öyle hemen seçerseniz ben size derim ki "Acemi" (aman kimseye söylemeyin bende öyle yaptım). Çünkü seçtiğiniz pist çok önemli. Herşey bir kenara, arabasının setup ları her piste göre tekrar baştan yapılmalıdır. Zaten Nascar Racing 2'yi diğer araba yarışları oyunlarından ayıran ve onu bir simülasyon haline getiren de bu özelliğidir. Mesela Atlanta Motor Speedway'i seçtiniz diyelim. Öbür ekrana geçince en altta "**Car Setup**" lafını görmelisiniz.

Girdiniz araba ayarlarına ve işte olayı bitiren ekran karşınızda. Lastik ayarlarından, vites oranlarına kadar her şeyi buradan hallediyorsunuz. Tabii ki bunları save etmeyi unutmamak koşuluyla. Doğru ayarlar başanlı bir yarışın temel anahtarıdır (Özül söz oldu.) Peki bu kadar konuşmadan sonra araba ayarları vermemek olmazdı herhalde. Yan taraflarda bir yerde bir adet Car Setup görmelisiniz (MAC beyin keyfi nereyi beğendiyse). Alın bakın. Bunları ellerimle denedim. Bu ayarlar ile yapılmış olan en iyi derece 183.2 dir. Bu da bilgilerinize.

Araba ayarlarından sonra sıkılmış olmalısınız, o zaman buyrun **Driver Info**'ya. Burada adınızı belirleyerek kendi adınızı yaratabilirsiniz. **Load PCX** diyerek de blank.pcx dosyasını yükleyerek, pilotlar arasına kendi resminizi de ekleyebilirsiniz.

Fakat bu işlem için Photoshop gibi bir programda blank.pcx dosyasını açarak kendi resminizi buraya eklemelisiniz.

Bu işlemden sonra ise oyunun en zevkli kısmı olan Paint Car kısmına geçerek arabanızı en baştan yaratabilirsiniz.

Gördüğünüz gibi Nascar Racing 2 anlatılamaz. Az kalan yerimize biraz daha bilgi sığdırmaya devam edelim.

Birden fazla kişi ile Nascar'ı oynamak isterseniz CD'niz sürücünüzde takılı olmalı. Aksi taktirde oynayamazsınız. Eeee, 8 kişi oynamak isterseniz bu 8 CD almalısınız demektir.

Oyun sırasında en az 10 Mb boş yeriniz olmalı. Yeriniz yok ise DOS'a geçip EMM386 gibi hafıza yiyen



ATLANTA	RACE SETUP
Stagger	+0.8000"
Fuel	22 Galon
Steering	15 Derece

Lastikler	Psi	Camber	Shocks
Ön Sag	51	-2.5	%40
Arka Sag	51		%60
Arka Sol	50		%60
Ön Sol	50	-10	%100

Weight Bias	Pounds	Pct
Left Bias	1900	%54.2
Rear Bias	1750	%50
Cross Weight	+25	%50.7

Spoilers	
Air Dam	3.5"
Rear Spoiler	70 derece

Vitesler	
Bir	9,80
İki	6,90
Üç	4,40
Dört	3,30



programları kaldırabilirsiniz.

Bilgisayarınız 16 Mb ramın altında ise merak etmeyin. Nascar yüklenirken sisteminize uygun grafik modunu yükler. 16 ve yukarısı için problem yoktur. Eğer oyun oynarken bilgisayarınız kitlenirse korkmayın. Bu video kartınızın uyumsuzluğundan olabilir. Bunu engellemek için Nascar dizininden univbe.driv ve uvconfig.dat dosyalarını silin. Gözlemcinin yani spotter'in sesini kapadıysanız txt kısmının açık olduğundan emin olun. Böylece lap durumu falan gibi konularda daha fazla bilgi alırsınız. Eğer oyunu "Nascar -st" diyerek başlatırsanız direkt olarak gözlemci text olarak çıkar ve bu daha az hafıza kullanmanıza olanak verir. Quick qualifying modunu seçerseniz siz hariç diğer sürücülerin sonuçlarını hemen girer. Vakit kaybetmezsiniz. Weekend type olarak "Testing" i seçmediğiniz halde fuel limitiniz her zaman için 22 gallon da kalacaktır. Bu gerçek Nascar yarışındaki seviye ile aynıdır. Ancak "testing" i seçerseniz bu değeri değiştirebilirsiniz.

Güzel bir oyun, hoş bir tat ama arcade türü yarış severlere göre değil. Simülasyon hastaları içinse ideal.

Benden bu kadar. Anlatamadığım bir çok şey olduğunu biliyorum fakat anlattığım bir çok şey olduğunu da. Neyse ödevini 1 hafta önceden yapmış bir öğrenci edasıyla sizlere veda ediyorum.

☒Timut Çataklı



FİRMA:	PAPYRUS
TÜR:	ARABA YARIŞI
SİSTEM:	PENTIUM 75 12 MB RAM 1 CD 25 MB HARDISK

GENEL: %81

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

Istanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!



Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın



Cehaletin gerçek yüzünü görün



İnanılmaz olaylara tanık olun



RAKS

PC
CD ROM



Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

Istanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisayn Tel&Faks: (0232) 422 30 92

**Cennetin üstünde,
cehennemden ateşi patlamak üzere**

— M A S T E R O F —
ORION II
B A T T L E A T A N T A R E S

**MASTER OF ORION II İLE UYGARLIĞINIZI
YENİ BİR BOYUTA TAŞIYIN**

MASTER OF ORION I'DEKİ ÖDÜL REKORU ARTARAK SÜRÜYOR...

1993 yılının en iyi strateji oyunu (Strategy Plus)

1993 yılının en iyi strateji oyunu (Game Bytes)

1994 yılının en iyi oyunu (Gaming World)

1994 yılının en iyi PC oyunu (Petit Magazine)

FROM THE PUBLISHERS OF

CIVILIZATION II

AND THE CREATORS OF "MASTER OF MAGIC"

MICRO PROSE

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

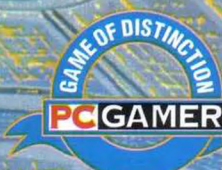
GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

Istanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisay Tel&Faks: (0232) 422 30 92



% 92

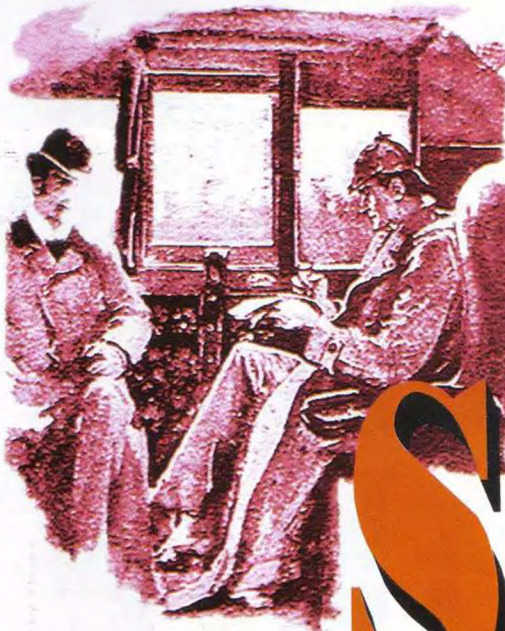
PC Zone



% 90

PC Gamer





Sherlock). Oradan çıkıp parfümeriye gidin. Belle ile konuşun aradığınız adamı tarif edip (heyecan olsun) Corte D'azur'u isteyin. Kadın gidince hizmetliyle konuşup izmarit hakkında soru sorun. Belle gelince parfümü alıp dooer rugby sahasına gidin. Koçla (rugby koçu) konuşup uzun bir cebelleşmeden sonra (vallaa konuşma sırasını ben de bilmiyorum. Atarken tutmuştu ama kafasına Marcassar oil

eşyaları alın. Opera'ya gidin. Manager'la konuşun. Yukarı çıkıp kadınla konuşun. Ticket'i verip tekrar konuşun. İzin kağıdı alın. İzin kağıdını manager'a verip soyunma odasına gidin. Watson'la konuşup adamı oyalatın. Drawer'ı açıp içindekileri alın (anahtarlardan biri). Opera'dan çıkıp eve dönün. Use flower ve powder'ı lab table'da kullanın (kimyagerlik). Dışarı çıkıp Wiggins'den yardım isteyin. Gazeteciyle konuşup geçen günün gazetesini isteyin. Wiggins'i

SHERLOCK

Merhaba okur kitlesil Biz, biz, biz... Biz

de aslında okuruz ama Emin ve MAC'e yaptığımız baskılar sonucu şimdilik biz de yazar olduk. Neyse biz geyiği bırakıp oyuna geçelim!.. Oyunumuz, 19.yüzyıl İngiltere'sinde geçiyor. Bir opera sanatçısı Sarah Corraway, kimliği belirsiz bir adam tarafından öldürülüyor. Biz de bu oyunda Sherlock Holmes'u yönetiyoruz. Ancak bu oyunun diğer Sherlock oyunlarından ayıran bir özellik; Dr.Watson, bu sefer daha çok "işe yarıyor"!

Oyuna, Sherlock Holmes'un evinde başlıyoruz. İlk olarak Watson'la konuşun ve evden çıkın. Wiggins ve gazete satıcısıyla geyik yapın (bu herşeyi konuşun demek oluyo). Ekranın sağından çıkın ve Alley'e gidin. Yerdeki cesedi inceleyip Lestarda ve Polis ile geyik yapın, yerdeki iron bar, izmariti ve kağıdı alın. Kapıdan içeri girin. Manager'la konuşun ve en sağda, gardrobun altındaki spring'i alın. Ölen kadının kız kardeşi ile konuşun. Watson'la konuşup kadını rahatlatılacak yolu öğrenin. Kadınlara tekrar konuşup bilgi alın. En sağdaki çiçeği ve üstündeki kartı alın (pixel hunt) ve parfüme bakın ve alın. Manager'a spring'i verin ve Alley'den çıkın. Sarah Corraway'in evine gidin. Çamaşır sepetine bakın içindeki rugby formasını alın. Umbrella'yı alıp içinden düşen anahtarı alın (ballı

süren uzun boylu siyah saçlı biri olacaktı) koç istediğiniz adamı çağırarak; siz de Sanders'ı rezil edip (gece hayatı (parfümü verin)) kovdurun. Sanders'ın evine gidip bir süre konuşun. Sizden Corraway'in öldüğüne dair kanıt isteyecek ve kovacaak. Şehrin öbür tarafındaki morga gidin. Kasap (pardon!) coroner'la geyik yapıp Corraway'in eşyalarını isteyin. Powder'ı ve alabileceğiniz herşeyi alın, cesetleri inceleyin, dedektifle konuşup Scotland Yard'a gidin (vay beee). Kapıdaki polis girmenize izin vermeyecek. Tekrar morga gidip dedektifle tekrar konuşup Yard'a girin. Polisle konuşup Lestarde'ı isteyin. Onunla da konuşup izin kağıdı alıp morga gidin.

Large key'i alın. Alley'e gidip large key'i drawer'da kullanın ortadaki

gönderin. Haritada biraz oyalanıp geri dönün. Wiggins'den gazeteyi ve çiçeğin yerini öğrenin. James'e gidip gazeteyi verin. Ağlasın, üzülün; geyiği yapıp 2 yer daha bulun. Bilardo salonuna gidip herkesle konuşun. Barmenle konuşup avantaj kazanın. Sarılı adama "karına şikayet ederim haaa! Seni seni" diyip. bigiyi alın (Sherlock abimiz hemen adamın foyasını çikarı veriyor). En yeni çıkan yere gidip adamla geyik yapın. O da yeni bir yer söyleyecek. Oraya gitmeyin, piknik yerine gidin oradaki en sağda bir çocuk var. Baker St.'ye gidin ve Wiggins'den gryoscope'ı alın. Pikniğe geri dönüp gryoscope'ı o çocukda kullanın. Konuşup şapkasını alın. Şapkaya bakıp yeni bir yer bulun. Ama oraya da gitmeyin; siz Anna'nın evine gidip kapıyı çooook çok çalın. Watson'la konuşup ring of keys'i kapıda kullanın açıp içeri girin.

Hizmetçiyle(Sağır) konuşup plant'ı devirin. Sonra hizmetçiye gidip "biz saksı devirdiik" diyin. O gidince heykeli move edip çıkan diary'i alın, okuyun. Evden çıkıp Covent St. Garden'a gidin. Kızla geyik yapıp yandaki sepeti devirip fiçıda kullanın.

Bara girin barmenle geyik yapıp. Herkesle dart oynayın (bu adventure'ın puzzle'ı); en sonunda da barmeni yenin (aslında herkesi yenmeniz gerekiyor). Bilgi alın cuff link'i verin.



Oradan çıkıp Equestrian Shop'a gidin. Adamla konuşup sinirlenin ve kalkanlara bakın (rezil etme operasyonu) (ay pardon önce Watson'la konuşacaksınız). Adamla tekrar konuşun. Lord Brumwell'e gidin. Sizle konuşmayı reddedecek. Tobacconiste gidip crateleri move edin. Adamla konuşup chemist'e gidin. Bir ilaç alıp çocukla konuşun. Oradan çıkıp taxidermist'e gidin. Lars'la (ULRICH) konuşup knife'ı, smock'ı alın. Watson'la konuşup konuşun. Old

hö?... n'oldu? HAAAYIIR! Baybars n'aptın? (beraber oynuyoz) Ulan oyunu save edecem derken load mı ettin? İyi bari tekrar gelelim



KHOLMES



Shermans'a gidin; adamla konuşup tasmayı uyuşuk köpekte kullanın. Docks'da en soldaki ipi alın. Sağdaki varili itin. Yukarıdaki kovayı alıp Thames'de kullanın. Varili tekrar itip mendili alıp kovada kullanın. Islak mandili camda kulanın. Soldaki kapı içinden hammer'ı alın. Onu'da kapıda kullanın. DEEEMOOOO!!!! Eve gelince tekrar çıkın. Bow Street'e gidin. Adam izin vermeyecek. Yard'a gidip officer'dan izin kağıdı alıp kağıdı Court'daki adama verin. İçerideki adamla geyik yapın. Jewellery'ye gidin adamla konuşun (1-3). Dooruca dedektiflik bürosuna gidin. Sekreter hanım onun zoo'ya gittiğini söylüyor. Kartınızı ona verip zoo'ya gidin. İçeri girip sağdan ilerleyin. Cinayeti görüp Herkeşlerle konuşun. Cesedi inceleyip kapıdan içeri girip o adamla da konuşun. Ve...



buraya. Hıh... geldik mi? İyi. O odadan çıkın. Filin olduğu ekrana gelip soldan aslan kafesine gidin. Shiny object'i almaya çalışın. Olmuyo di miiii? İyi. Zoo'dan çıkıp aslan

terbiyecisinin evine gidip aslanı tutması için yardım isteyin. Kafese geri dönün. Object'i alın, bakın. Dedektiflik bürosuna gidip sekretere üzücü haberi verin ve daktiloyu alın. Neyse, içeri girip confy chair'ı itin, paper'ı alın. Move a shelf of books. Saatin içinden çıkan kağıdı kasada kullanın, içindekileri alın, okuyun. DEEMOO! Brumwell'lere gidin (sona yaklaşıyoruz) Lady Brumwell'le konuşup bozun. İçeri girin. Lord'la da konuşun, sizi içeri



kilitlesin. Persian sword'u move edin ve open large painting. Safe'i açın, içindekileri alın. Use brass key on door. Evden çıkın. DEEMOO!! Court'a gidin, Hunt'la konuşup; onun evine gidin. Soldaki kitabı açın, bookmark'ı alın, okuyun. Jewellery'ciye gidip pawn ticket'ı verin. Verdiği tarot kartına bakın. Nostalji yapıp Covent Garden'a gidin ve soldaki pasaja girin. Large candle'ı move edin, çıkan strongbook'u görün. Ornament key'i drawer'da kullanın. Bir anahtar daha çıkacak, onu da strongbook'da kullanın. Mektubu alıp okuyun ve hemen limana gidin. Oyunun başından beri taşıdığımız iron bar'ı kapıda kullanın ve bitttttttttt... Oyunun VGA'sı hi-res, suratsız karakterleriyle yapıldığı zamana göre bayağı iyi. Biz beğendik. (Baybars-Puzzle'ları da aptalca değildi, di mi Akın. Akın-Heheh, James Sanders'ı ben buldum! Baybars-Aferin!) Evet! Oyunumuz burada bitiyor. Bu oyunu açıklarken bir çok şanssızlık yaşadık. Sınav haftasında adventure açıklamak her ne kadar akıllıca birşey olmasa bile; biz yine de sizler için bu oyunu açıkladık. Bu oyunu açıklamada bana yardımcı olan başta H.Akın Ünver'e bu yazıyı yazdığı ve oyunu açıklamada yardım ettiği için; Ali'ye, sonra Ali'ye ve son olarak Ali'ye de bu yazıyı E-Mail'le GAMESHOW'a gönderdiği için teşekkürür bir borç bilirim."MAY THAKSIS CURSE YOU ALL!"

Baybars"Riverwind"Külebi
H.Akın"The Erdener Jr."Ünver



Dedektif

FIRTINA

tam çözüm

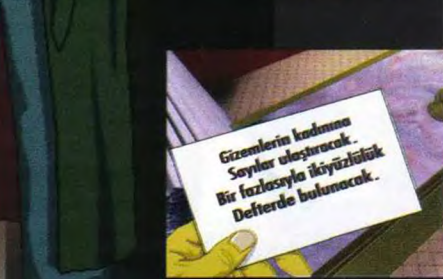
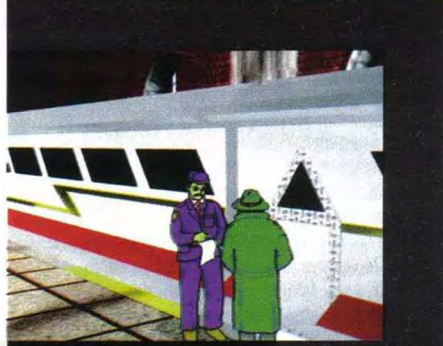
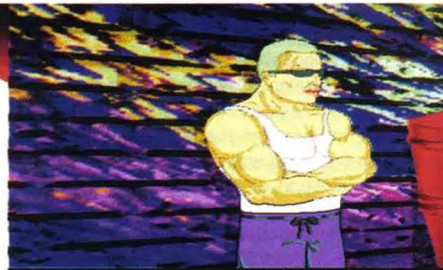
Selam! Türkiye'de yapılmış ilk adventure olan 'Dedektif Fırtına'ya hoş geldiniz. Dedektif Fırtına oyunu hakkında altı ay önce dergimizde bir tanıtım yazısı yayınlanmıştı. Ama şimdi sizlerden bize ve Cartoon firmasına gelen yoğun istekler sonunda tam çözümünü yayınlamaya karar verdik. Lafı fazla uzatmadan oyunun açıklamasına geçiyorum. Baştaki demoları seyrettikten sonra kendimizi yakışıklı dedektifimiz Fırtına ile o'nun ofisinin ön tarafında buluyoruz. Burada fazla oyalanmamamız lazım, çünkü belediye başkanı bizi yanına çağırdı ve tabi ki de fazla bekletilmeye gelmez. Bir sol ekrana geçtiğimizde belediye başkanının evi karşımıza çıkıyor. İçeri girdiğimizde belediye başkanını üzgün bir şekilde bizi beklerken buluyoruz. Biraz konuştuğuktan sonra işin aslı anlaşılıyor, kızı kaçırılmış ve de bir not var. Not'da 'Bir günün caddesi, telefon kulübesi' yazmakta, yani 24.caddedeki telefon kulübesi. Hemen buraya gidiyoruz. Bunun için de evin karşısındaki sokaktan girin, Kervan otelin ilerisinden sola sapın, Cafe 25'i geçin,okulu ve parkı da geçtikten sonra

artık 24.caddedesiniz. Telefon kulübelerinden sağdakine girin, rehberin üzerindeki notu okuyun. Yine bir soru. Bu sorunun cevabıysa ünvan (Dedektif, 8 harf) ve isimin (Fırtına, 7 harf) çarpılmasıyla (7x8=56) ortaya çıkıyor. 56 yazıp enter'layın. Sayfaları kurcaladığımızda Cafe 25'in işaretlendiğini görüyoruz. Doğru daha önce önünden geçtiğimiz Cafe 25'e. İçeri girin garson kızla konuşup oturun ve bir kahve ısmarlayın (unutmayın ki kahve zihni açar). Kahve geldiğinde tabaktaki peçeteye bir bakın, bu notta da yanınızdaki pencere tarif ediliyor. Pencereye bakınca karışık harflerden Kervan Otel'i ni çıkartabilirsiniz. Bunu da klavyeden yazıp enter'a basın. Şimdi doğru otele. Otelden girdiğinizde yapmanız gereken ilk iş resepsiyon defterini incelemek, ama 'Recep' buna izin vermiyor. Hemen yandaki bayanla geyik yapmaya girişin ve ona turist olup olmadığını sorun ve kadın salak salak etrafa bakınırken elindeki şarabı dökmesini sağlayın. Kadın Recep'i çağırdı ve artık siz de deftere bakabilirsiniz. Defterdeki problemin cevabı da 201. 201 numaralı odada kalan şahıs Esra Hanım. Artık

araştırmalarımız için burada bir oda kiralayabiliriz (Recep'ten 202 numaralı odayı alıncaya kadar konuşun). Lobiye gidin ve sağdaki bayanla konuşun, işte bu Esra Hanım. Klasik bir 'Ben sizi daha önceden tanıyordum' ayağına yatın ve nereden deyincede 'Daha önceki hayattan' deyin. O da size kitabından bahsedecek, siz de ona yardımcı olabileceğinizi söyleyin ve randevu alın. Şimdi bir şeyler içmek için vaktimiz var, doğru R&R bara gidin (Otelin caddesini düz takip edin, yeşil bina ve fotoğrafçıyı da geçin). İşte her gün geldiğimiz, ufak ziyaretler yaptığımız bar. O da ne? Kapıdaki bodyguard değişmiş ve sizi içeri almıyor. Hemen ona dedektif olduğunuzu söyleyin, zor da olsa içeri girdik. Bardaki sarışın adama saati sorun. Allah kahretsin! Bodyguard yüzünden neredeyse randevumuza geç kalacağız. hemen dışarı çıkın, otele geri dönün, sağa gidin, asansöre binip ikinci kata çıkın, restorana girin, Esra'yla (hemen samimi olduk) geyik yapmaya başlayın, konuşurken çantasını yürütün, artık oda anahtarları elimizde, hemen odasına çıkın ve oradaki konser bileti ve Erkin'in kartını alın. Esra hanım geliyor, hemen dolaba saklanın. Gezmekten yorgun bir halde uyuyup kalacaksınız. Sabah kalkınca odanıza gidip komidinin altındaki tren kartını alın. Doğru okula gidip Nur (belediye başkanının kızı) hakkında bir araştırma yapın, girişteki kızlara sorular sorun, öğretmenler odasına gidin, Handan hanımla konuşun. Nur'un son zamanlarda kütüphaneye sık sık gittiğini öğrendiniz. Doğru kütüphaneye (otelin tam karşısından içeri girin) ama görevli bizi kartımız olmadığı için içeri almadı, okula geri dönün, kızlardan kart isteyin ve Gül'ün evinin yerini öğrenin. 24. caddeyi geçince eve geldiniz. Gül ile biraz konuştuğuktan sonra evden çıkın, evin dışında sol tarafa gidin, sol üstteki pencereye bakın, garaja girin, merdiveni alın, gaz bidonuna bakın, pencereye dayayın.

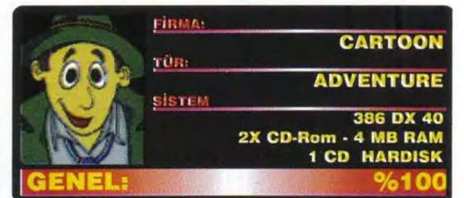


Koridordayken kapıların deliklerinden bakın, Gül'ün odasına girin. Masa abajurunun yanından anahtarı alıp alt kata inin. Merdivenin altındaki kapıdan girin, aşağıya inin. Buradaki sandığı açın, Gül'ün günlüğünü okuyun, yavaş yavaş olayların sebebi anlaşılma başladı. Sandığın sağ alt köşesinden kütüphane kartını alın. Evden dışarı çıkın, kartı aldık, bir de yakışıklı bir fotoğrafa ihtiyacımız var, hemen fotoğrafçıya. Fotoğraf da çekirdikten sonra artık konsere gidebiliriz (kütüphane gece olunca kapanmıştır). Kulisteki Erkin'den Nur'u kaçıran çalgın profesör Abaküs'ün dağ evinin yerini öğrenin ve anahtarını alın. Salondan çıkın, sağa devam edin, istasyona geldik, işte tren de geldi. İstasyondan çıkın, ilk ekrandan sağa gidin, sırasıyla sağ, sol, karşı, dört yol ağzından aşağı, aşağı yapın (bunları yapmazsanız kaybolursunuz kanaatimce). İşte dağ evi karşımızda. Eve girip sandıkların arkasından mahzen haritasını alın ve aynı yoldan geri dönün. Şehre geri geldik, artık kütüphaneye gidebiliriz, içeri girebildikten sonra masanın üzerindeki kitaba bir göz atın, burada da bir not var. Bu sorunun da cevabı ortadaki raflardan 4. bilim kitabını okumamız olduğu içi hemen o kitabı alalım. Mmmm! Demek ki Prof. Abaküs'ün laboratuvarı antikacı Pier'in orada. Hemen antikacıya. Antikacıya bir araştırma yaptığınızı söyleyin ve antika meraklısı birisini tanıyıp tanımadığını (mümkünse bir Fransız olsun) soru. Köprüden karşıya geçemedik, Rock bar yoluna gidin, gitar dükkanını geçin, sağ yol gidip iskeleyi bulun, buradaki laz (Ali'nin kulakları çınlasın) kayıkçıdan sizi karşıya geçirmesini isteyin. Sizder lamba isteyecek, lamba iskelenin solundaki sandıkların arkasında, lambayı verince gaz isteyecek, doğru Gül'lerin evinin garajına. Onu da verdikten sonra sizden rakı isteyecek (baydı ama!), rakıyı da parkta pinekleyen adamları kandırarak alalım. Artık karşıya geçebiliriz. İskeleden çıkınca gördüğünüz büyük eve girin, Jean Pierre barda oturuyor, onunla konuşun, sizi birkaç kez evden atabilir, ama yılmayın, tekrar deneyin. Sonunda evinde bir



araştırma yapmanıza izin verecek. Ama bunun için ona bir 'Ra' heykeli getirmeniz gerektiğini söyleyecek. Köprüden geçip şehre geri dönün. Antikacıya gidin, ona son seçeneği söyleyin, ikincisinde de son şıkkı seçin, size hasta olduğunuzu söylediğinde neden dağlara çıkması gerektiğini sorun. Oradan çıkın, trene binip dağlara 'Peri otu' aramaya gideceğiz. İstasyondan çıkınca sırasıyla sağ, sağ, sol, karşıya, dört yol ağzından sola, sola ve yine sola yapıp Peri otunu bulun. Onu alıp antikacıya götürün, Ra heykelini aldık. Köprüden geçip Pierre'e bunu verdikten sonra salona çıkın, sol kapıdan girin. Burasıda bir kütüphane. Klasik olarak buradaki kitaplardan birini oynatınca mahsenin kapısını bulacağız. Sağdaki rafların sol tarafında eğri duran (üstten üçüncü) kitabı bulup dokununuz. Gizli mahzen karşımızda. merdivenlerden inin, en alt katta puro kutusu bulacaksınız. Bunu araştırmak için istasyonun yolunu tutun. Büfeye gidin, kaşarlı tost isteyin, ilk seçeneği seçin, tünele girin, karşımıza çıkan iki koldan mavi olanı seçin. Gizli bir geçit açıldı, sağdaki kod cihazına tıklayın. Burada çıkan şifreleri oyunun kitapçığından bulup yazın. Artık lazerler açıldı, içeri girip tüplerden mavi olanını seçin (en soldaki), tüp sizi bilinmeyen bir mahzene iletilecek, sağdaki parmaklıklarda Nur bulunmakta ama hipnotize olduğu için size gelmeyecektir. Lazerlerin içinden onu hipnotize eden kolyeyi almanız gerekiyor. Fiçilerin arkasında mavi bir eldiven bulacaksınız, onu alıp süre dolmadan kolyeyi alın. En sonunda Nur'u kurtardınız. Bitiş demosunu seyredin. Ve işte bir oyunu daha bitirdiniz. Bu arada söylemeyi unuttum, mouse'un sol tuşuna basarsanız ilk önce taşıdıklarınız, bir kez daha basarsanız da oyunu yükleyip saklayabileceğiniz ve sesleri ayarlayabileceğiniz menüler var. Oyunu hala almamış vatan hainleri için son bir not ile yazımı bitireyim. Bence ilk Türk adventure'ı olması açısından alınıp oynanabilecek güzel bir oyun. Sadece bu değil! Müzikler ve grafikler hiçbir yabancı oyunu aratmayacak kalitede. Şimdilik hoşçakalın.

☒Aykut 'Meçhul Yazar' Güner



Gelişmek, gelişimi görmek yaşadığımızın en güzel kanıtıdır. Küçük kardeşinizin silahlarla oynamayı bırakıp bilgisayarınıza dadanmaya başladığını, dün yaptığınız yanlışları bugün yapmadığınızı görmek, yaşamaktır. Ve dün zevkle oynadığınız bir oyunun aylar sonra gelişmiş versiyonunu bulmak da oyun oynamaktan zevk almaktır. Ultimate Soccer Manager 2'den bahsediyorum. Ultimate Soccer Manager'ı, Eylül 1995'de dergimizde açıklamıştım. Ve hatırlıyorum USM'yi açıkladıktan sonra da oynamaya devam etmişim ki bu pek çok oyun için geçerli olmayan bir durumdur.

Bir futbol menajerlik oyunu olan USM2'yi ilkinden farklı İngiliz (ben) veya Alman (Mac) yada Fransız (Timur) liglerinin birinden seçeceğimiz bir takımla ve 1-8 arasında istediğiniz sayıda kişi ile oynayabiliyoruz. Takımımızı seçerken **Edit** seçeneği ile takımımızın, başkanımızın ve oyuncularımızın isimlerinin yanında futbolculanın tüm özelliklerini değiştirebiliyoruz. Tabi tüm özellikleri tavana çıkarmak ileri zekalılık yapmış olmaktan başka bir zevk vermeyecektir bize. Oyunun ana ekranı sahamızı ve yanında klübümüzün sahip olduğu tüm binaları gördüğümüz ekrandır. Buradan oyunun tüm menülerine geçebiliyoruz. Aslında oyunun en önemli menülerine geçmek için yine ilkinde bulunmayan bir toplama menü ekranımızın en üstünde hep gözümüze takılacak ve oyun ilerledikçe o menüyle aramız iyileşecektir, bize yararlı olduğunu göreceğiz. Oyuna başlarken **Rigging** seçeneğini ON yapmadıysanız oyun içinde şike yapamayacaksınız demektir. Birincisinde de olan bu şike olayı oldukça tehlikeli, tehlikeli olan pek çok şey gibi de eğlenceli bir seçenektir.

Ana ekranınıza geri dönelim: Stadyum, ticari dükkanlar, odamız, başkan, banka ve soyunma odası. Burada gözüken her ayrıntıdan biz sorumluyuz. Ticari dükkanlarda satılacak malların ve lokantalarda verilecek yemeklerin seçiminden, fiyatlarından, ihtiyaç duyuldukça bu mağazaların sayısının artırılmasından, otopark yapımından gibi. Bu ayrıntılardan (ki güzellik ve seçicilik ayrıntılarda gizlidir) daha önemli sorumluluklarımızı yavaş yavaş geçelim:

Stadyumun kontrolü. Eğer küçük bir takımla oyuna başlamışsak stadyumumuzun kapasitesi oldukça az olacaktır (örneğin 2000 kişilik teras gibi). Sahanın boş yerlerine teraslar yaparak, zamanla terasları kapalı tribünlere çevirerek, girişlere kutular (boxes) koyarak ve lüks katlar yaparak klübümüzün büyümesine paralel olarak, taraftarlarımızı memnun edecek sahaya sahip olmalıyız.

Tabi iş yalnızca taraftarlarımızı memnun etmek değil, ekonomik gerçeklerle de karşı karşıyayız. Bence klübün ekonomisi en az spor adamlığı kadar önemli bir konu. Çünkü iyi bir takım kurabilmek, takımımızı iyi hazırlayabilmek için (lüks kamplar yapabilmek örneğin) ekonomik gücümüzün yerinde olması gerekiyor. Bunu nasıl sağlarız? Evimizde yaptığımız maçlarımızı gelen seyirci sayısını kontrol altında

tutarak normal ve sezonluk kombine bilet fiyatlarını ayarlayarak, sahamızın kenarlarına düzenli olarak reklam (advertising) olarak, gereksiz harcamalardan kaçarak (kumar oynamak gibi), kullanmadığımız futbolcuları transfer listesine koyup işimize yarayacak görev adamları olarak, genç futbolcuları ucuz satın alıp yetiştirerek gibi gibi... Bu arada sponsorluk tekliflerini de ciddi bir şekilde düşünmeliyiz.

Ekonomimizi kontrol edebileceğimiz en iyi yer tabiki banka! Muhabecimiz bize her an haftalık yada yıllık hesaplarımızı göstermek üzere hazır beklemektedir. Bankada hesaplarımızı kontrol edebileceğimiz gibi faize para yatırabilir (deposit), borç alabilir (loan) ve kullanabileceğimiz kredi miktarını (overdraft limit) ayarlayabiliriz. Para kazanmayan bir klübün başarı olması gerçekten de çok zor. Klübün kasasını başkanı ve muhabecimizle sıkı ilişkiler içinde olarak kontrol altında tuttuğumuzu farzedelim. Geldik işin spor adamlığı bölümüne. Menajer odamızda bulunan faksımız, telefonumuz, teleteks yayınıımız ve duvardaki notlarımız bizim için

Team seçenekleri artık maça bir adım kala hazırlıklar oluyor. Team Talk ile maça uygulanacak taktiği, offside taktiği olup olmayacağını, kaptanı, penaltı, frikik ve kornerleri kullanacak futbolcuları ayarlayabiliyoruz. Maçın primini, kişisel taktikleri, oyun cinslerini de buradan ayarlayabiliriz. Select Team ile de ilk onbirimizi ve yedekleri ayarlıyoruz. Buraya kadar aslında oyunu biraz oynayarak öğrenebileceğimiz özellikleri oyunu tanıtabilmek için kısaca özetlemeye çalıştım. Şimdi oyunun karışık bulduğum ama hoşuma giden taktik bölümünü daha ayrıntılı açıklamaya çalışacağım.

Taktik ekranında duran toplanın oyuna sokulacağı anlarda futbolcularımızın sahada nerede duracaklarını ayarlayabiliyoruz. Ekranın altındaki seçeneklerden bizim veya rakibimizin kullanacağı sağ, sol kornerlerde, penaltılarda, oyuna başlama vuruşunda ve kale atışlarında üst taraftaki sahadaki futbolcularımızın yerlerini değiştirerek nerede durmaları gerektiğine karar verebiliriz. Sahanın hemen üzerindeki atak ve defans özellikleri ile bu değişiklikleri yaptıktan sonra Move ve Set Piece

Ultimate Soccer Manager

oldukça önemliler. Faks ile futbolcu transfer ve kiralama piyasasını, bize gelen faksları kontrol edebilir, maçımızın olmadığı haftalarda hazırlık maçları ayarlayabiliriz. Telefon ile oynayacağımız maç üzerine bahis yatırabilir, karşı takıma şike önerisinde bulunabilir, transfer piyasasında bir takımı kayırlamak için "Bung" önerebiliriz. Ayrıca dolaplardaki dosyalardan da futbolcularımız, takımın tarihi ve kendimizi hakkında geniş bilgiler erişebiliriz. Teleteks ise pazar akşamları televizyonlarımızı istila eden spor programları özetli. Soyunma odasına ulaşabildiğimizde yarı yarıya ilerleyebildik demektir. Soyunma odamızda sakat oyuncularımız görebilir (injuries), bireysel çalışma programları hazırlayabilir (individual training), bir adamımızı transfer etmeyi düşündüğümüz futbolcuyu izlemekle görevlendirebilir (Scout), o günkü rakibimiz hakkında bilgi alabiliriz. Tabiki bu kadar değil ama bundan sonrası önem kazanarak ilerlediği için ayrı ayrı ele almak istiyorum.

Training Program ile futbolculara uygulayacağımız haftalık antrenman programını belirliyoruz. Takımımızı bir kaç günlük kamplara da götürebiliriz. Haftada ortalama iki maç yaptığımız düşünerek antrenman programını hazırlamalıyız. **Team Talk** ve **Select**

seçenekleri ile karşı karşıya kalıyoruz. Move seçeneği top bizdeyken adamlarımızın nasıl hareketlenmeleri gerektiğini planlamamıza yardımcı. Örneğin başlama vuruşu yaptıktan sonra hangi adamlarımızın nereye koşacaklarını, topa nereye kadar dripling yapacağını, kime pas vereceğini ve nereden şut çekeceğini hep

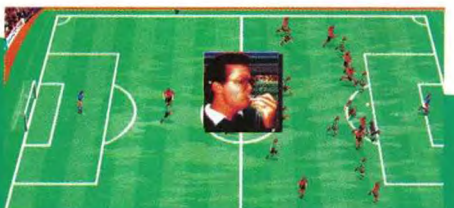


fitbol konusundaki dahiane fikirlerimdir, ditenilsin ya da ERMAN'I VURSAM NE KADAR YERİM?

Bu güzel ülkemizde, güzel halkımız ispor basınına çok fazla önem vermektedir bence. Zibil gibi ispor gastasi basmıştır her bi tarafı. Güzel halkımın güzel insanları Fotospor, FotoMaç, Taraftar, Süper Spor, Cart Spor, Curt Spor derken bu gastaları alma çabası yüzünden ekonomik ve mali sorunlar içine düşmektedir. Eşini, işini ihmal etmektedir, ama bunu bırakın, cebinde aylık bilgisayar dergisi alacak parası kalmamaktadır ki bu konuya özellikle önem ve öncelik verilmelidir. İspor basını, basındaki diğer kardeşlerine anlayış göstermelidir, ve günlük, haftalık, aylık, yıllık saçmalık sayısını 750 binden 3'e düşürmelidir kanımca...



'Ali Şen başkan, Fener şampiyon' teorisi ilim, bilim ve alimlere dayandırılmadan ortaya atılmıştır ve asılsızdır. Şincik ben Singapur'da kuraklık varkene bin kere 'MAC yazar, Singapur'da sağnak' diye bağırırsam ve de tesadüfen oralarda (nerelerse artık) çok yağışlı günler yaşansa bu bir şey ifade eder midir güzel halkım. Hakkımda MAC yazı yazarsa Singapur'u sel alır, yıl alır diye dedikodular çıkartılmamalıdır. Konuyu toparlamak gerekirse, bu bir tesadüftür. Ali Şen de sadece doğru zamanda ortaya çıkan bir tesadüfler serisinden ibarettir. Ayrıca kimseler alınmasın, güzel halkımdan biri olsa bile bence çok gıcık bir insandır.



90 takika bir fitbol karşılaşması için çok ama çok fazla uzun ve cömert bir zaman süresidir. Haftada bir 90 takika oynanan bir karşılaşmanın çeşitli geyikleri 3 gün sürmektedir. Hayır güzel halkıma feda olsun, ama bazı kendini bilmezler kendilerini bu geyiklere kaptırıp yazılarını zamanında yazmamaktadırlar. 45 takikadan oluşacak kırın kırana bir mücadele bunun sadece yarısı kadar geyiğe sebep olacaktır, 1.5 gün de güzel halkımın cebinde kar kalacaktır.

bir oyun olarak hazırlayabiliyor ve oyunları değişik isimlerde Save ediyoruz. Set Piece ile de korneplerde, çeşitli bölgelerde kazandığımız frikik atışlarında oyunlar hazırlayabiliyoruz. Basamak basamak hareketin başında seçtiğimiz oyuncuların hepsinin neler yapacağını belirliyor ve bu oyunu kaydediyoruz. Örneğin, bize göre sağ taraftan atılacak kornepler için 3 değişik oyun hazırlayabiliriz. Frikikler için de keza öyle. Maça başlamadan önce de Team Talk ekranından o maçta hangi oyunları ve hareketleri kullanacağımızı seçiyoruz. Bunları yapmak hem maçta o pozisyonları izlerken insana ayrı bir heyecan veriyor hem de gerçekten gole ulaşmamızı kolaylaştırıyor. Bu oyunları hazırlamadığımız takdirde oyuncularımız kornepleri ya da frikikleri garip şekillerde harcaabiliyor ve gol şansımızı oldukça azaltıyorlar.

Dediğim gibi Set Piece ve Move seçenekleri ile önceden hazırlayacağımız bu oyunlar USM2'yi çok zevkli bir hale getiriyor. Maç esnasında eğer

fırsatını buluyorsunuz. Hata diyorum çünkü oyununuzu hazırlarken bir basamakta eğer birden fazla futbolcuya yapmaları gereken hareketler atadysanız hareketlerin süreleri birbirini tutmuyorsa oyununuz rakip oyuncular tarafından yarisında durdurulabiliyor. Örneğin topla hareket eden adamınız diğer adamın sağ köşeden gelmesini beklerken hoop topu kaybediyor. Tecrübelerden daha etkili oyunlar hazırlayabiliyorsunuz. Bir frikik için kaydettiğimiz oyundan bir gol kazandımda ne kadar büyük bir zevk aldım size anlatamam.

Ve maç esnasında... USM'de de olduğu gibi oyunun hızını normal, X2, X4 ve X8 hızlarında ayarlayabiliyoruz. Maç başlamadan Instant seçeneği bizi karşılaşmanın skoruyla başbaşa bırakıyor ki bir menajerlik için kötü bir oynama biçimi. Eğer oyunun kontrolünü elinizde bulundurmak istiyorsanız X2 veya X4 seçenekleri ideal. Çok önemli pozisyonlarda, penaltılarda, kaydettiğiniz oyunları seyretmek içinse Normal hız ideal. USM2'ye ilkinde olmayan ayrıntılı bir Replay seçeneği eklenmiş ki oyunda herhangi bir pozisyonu kaçırmazsanız olanak yok. Oldukça iyi hazırlanmış bir tekrar mekanizması var. USM2'de oyuncuları ilkinde olduğu gibi kuşbakışı şekilde değil belli bir açıyla görüyoruz ki bu da oyuna gerçekçilik katmış. Oyun esnasında mouse'umuzu ile seçeceğimiz futbolculara ileri, geri, sağa, sola veya defans oyuncularına da adam adama (man2man) oynamalarını söyleyebiliriz. Seçtiğimiz oyuncunun bilgilerini de hemen sol alta görmek mümkün. Kısa kısa aldığım notlara geçmek istiyorum:

- İngiliz ligi bildiğim ve tecrübe ettiğim kadari ile diğer liglerden daha zor bir lig.
- Oyuna ikinci yada üçüncü ligden bir takımla başlayarak, yavaş yavaş ilerlemek en güzeli. Başlangıç paranızı da yükseklerden seçmeyin.
- Sezonların ilk bir yada iki haftaları zamansız geçmesin. Hazırlık maçları için ideal zamanlama.
- Ben tüm sezon boyunca takımı hep tek bir taktikle (4-3-3 örneğin) oynatmak gerektiğine inanmışımdır. Ama İngiliz 3. Liginde sezonunu beşinci bitirip bir üst lige yükselme playoff'larında sezon ortasında iki kere kaybettiğim Brighton&Hove Alb. ile karşılaşmam gerektiğinde maça başlamadan asistanımdan taktik önermesini istediğimimde 4-4-2 taktiğini söyleyince tüm sezon oynadığım taktiğimi değiştirip 4-4-2 ile karşılaşmaya çıktım ve maçı kazandım. Bu arada asistanınızdan taktik, takım seçme ve antrenman programları konusunda yardım isteyebilirsiniz ama hep onun dediklerini yaparsanız başarılı olacaksınız diye birşey yok. Benim asistanım yukarıda anlattığım maç dışında pek bir işime yaramadı. Kendi işinizi kendiniz yapın.

- Her maçtan sonra istatistiklere bir göz atın. Hangi oyuncunuzun en iyi ve en kötü oynadığını göz önüne alarak bir sonraki kadronuzu oluşturun.

- Eğer istatistiklere bakmadan exit yaptıysanız Fixture seçeneğinden oynanmış maçların istatistiklerini görebilirsiniz.



Cem Uzan beyfendilerinin fitbol işine el atması şahsi kanımca çok yerinde olmuştur. Kendileri çok sevdiğim, saygı duyduğum ve televizyon kanalını aralıksız izlediğim bir abimdir. Fitbol gibi güzel bir ispora taze kan ve sıcaık tazecek nakit para getirmiştir. Ama haddim olmayarak söylemekteyim, affola, Cem Bey burada durmamalıdır, aylık bilgisayar dergileri işine de el atmalıdır. Malumunuz bu alanda da pek çok yetenekli genç arkadaşımız çok ufak miktarlar için çalışmaktadır. Hatta bazı kılları ağarmaya başlayan bazı arkadaşlarımızın Oğuz'dan ne eksikliği vardır, derhal onlar da anormal paralara transfer edilmelidir bence.

- Maçlardan sonra Taraftar&Fanatik Spor Gazetesine göz atmak oldukça zevkli. Ve yararlı haberler de verebiliyor. Maçınızın çok kalabalık bir seyirci kitlesi geldiğini öğrenebiliyor böylece stadyumun kapasitesinin artırılması gerektiğini anlıyorsunuz.
- Eğer maddi sıkıntınız varsa kumar oynamaktan kaçının. USM'nin ilkinde göre kumar kazancım çok düşük oldu. Programcılar mı akıllandı ben mi yaşıyorum?
- Oyuncularınız sakatlandıklarında (ciddi sakatlıları olmasa bile) oynatmamaya bakın. Sonradan başınız çok ağırır.
- Oyuna başladığınız 16 kişilik kadro bir sezonu geçirmek için bile yeterli değil. Kadronuzu genişletin.
- Bir sezonda en fazla 5 oyuncu kiralayabiliyorsunuz. Aklınızda bulunsun.
- Oyuncularınızın mevkilerine göre kişisel çalışma programlarını en baştan ayarlayın ve sürekli gidişatlarını kontrol edin. Kişisel çalışmalarının yoğunluğunu az, orta, çok şeklinde gidişata göre değiştirin. Fazla yüklenme zarardan çok yarar getirir.
- Üst liglere çıkarken hem takımca hem de saha olarak hazırlıklı olmalıyız. Fifa bu konuda yardımı esirgemiyor. Oyuna 500.000\$ başladığınız ilk sezonda bir üst lige çıkınca bana 1.000.000\$ sahamı geliştirme parası verdi.

- Tekrar ediyorum, kornepler, frikikler için oyunlar (piece) hazırlamak çok yararlı ve zevkli. Kaydedip maçtan önce seçmeyi unutmayın.
- Playoff'larda, kupalarda maçlar penaltılara kalabiliyor. Çalışma programınıza penaltıları kesin alın. Kimin penaltı atacağına da Shooting (SH) özelliğine göre siz karar verin.

USM2'yi oynadığım süre içinde aldığım notlar bunlardan ibaret. Ultimate Soccer Manager 2, ilkinde göre her açıdan oldukça iyi yönlerde geliştirilmiş, ilkinin en büyük eksikliği olan birden fazla kişiyle oynayabilme özelliğini getirdiği gibi 3 değişik ligden birinde mücadele edebiliyor olmamız, Avrupa kupaları maçlarını daha gerçekçi yapmış olmaları ilk aklıma gelen artıları. İçine girdikçe beni sıkmayan hatta oyunu güzelleştiren ayrıntılar eklenmiş olması (Set Piece, Replay, Yol yapımı) USM2'yi oldukça çekici hale getirmiş. Cd oyunlarının ortalığı kapladığı günlerde 6 disketle ulaşabilecek en zevkli en heyecanlı oyunlardan biri Ultimate Soccer Manager 2. Eğer menajerlik oynamaktan hoşlanıyorsanız, USM'yi zaten oynadınız ve sevdiyseniz, menajerlik denemek istiyorsanız size söyleyebileceğim tek şey: **ULTIMATE SOCCER MANAGER 2!** Saat geçeyarsı 04:10 oldu. Yazımı bitereceğim diye oturduk. Şimdide USM2 oynamak istiyorum iyi mi?

✉ Mert Topçu

FİRMA:	WESTWOOD
TÜR:	FUTBOL MENEJERLİĞİ
SİSTEM:	486 DX 4 MB RAM 6 HD 13 MB HARDISK
GENEL:	%92



Güzel memleketim geliştirmedim ama benim düşünceme göre ispor alanlarına ve de hatta özellikle stadyumlara daha fazla ilgi ve kaynak ayrılmalıdır. Güzel halkımın güzel gençleri telef olmaktadır. Bu ispor abideleri maçlardan başka güzel gençlerimize gıda kaynağı da olmaktadır, bunum unutmamak lazımdır. Zararlı oldukları gibi yalanlar atılan seyir kokoreç, yarım ekmek, ayran gibi besinler anca stadyumlarda bulunmaktadır, gece Besiktas'ta kamı acıkan bir güzel gencim, kokoreç bulabilmek için Dolmabahçe'ye kadar yürümek zorunda kalmaktadır, her semtinde bir stadyum açmak demek McDonald's'in işini elimden almak, o kaynakların tekrar milli ekonomimize dönmelerini sağlamak demektir. Bu da kanımca çok yararlıdır.

GAMESHOW ve

RAKS

NEW MEDIA İŞBİRLİĞİ İLE SÜPER

KAMPANYA

GAMESHOW'a abone olduğunuzda Raks NewMedia'dan orjinal kutusunda oyun kazanıyorsunuz. Raksotek'lerde satış fiyatı 4.000.000.- TL olan orjinal oyunlar Raks NewMedia'dan **GAMESHOW** abonelerine **ÜCRETSİZ!!!**

Ayrıca GameShow Abonelerimize 5 Adet ücretsiz eski sayı kampanyamız da devam ediyor.

Abone olmak için bu fırsatı kaçırmayın.
Üstelik **SÄDECE**

3.000.000 TL

Aşağıda belirtilen banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu ve açık adresinizi (*) fax veya mektupla bize ulaştırın.

Aboneliğiniz hemen başlasın.

(*) Gönderiler Yurtiçi Kargo ile gönderildiğinden, bulunduğunuz yere Yurtiçi Kargo'nun servisi yoksa lütfen belirtin.

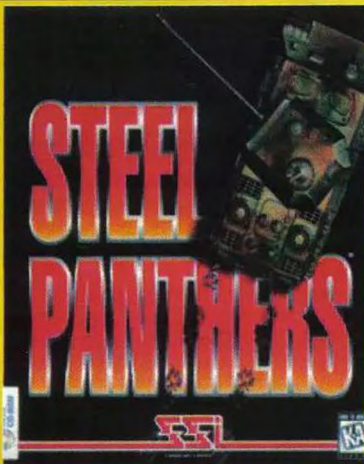
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
(Kamer Bilgisayar Adına)

Yapı-Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1
(Kamer Bilgisayar Adına)

ABONE = OYUN

**RAKS NEW MEDIA'DAN BU AY KI
ORJİNAL OYUNUNUZ.**

STEEL PANTHERS



"Biz bu dergiyi zamanında fotokopi olarak çıkarıyorduk" (GAMESHOW atasözü)



Atalarımız ne güzel, ne doğru söylemişler, dergi kısa zamanda az gitti, uz gitti ama daha ufacak tefecik bir bebekikken bile her zaman size en iyi oyunların en iyi açıklamalarını vermeyi başardı. Eskidiler diye hor görmeyin, bazı super oyunları eski sayılarımızda bulabilirsiniz

SAYI 19: NORMALITY, QUAKE, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, VIRTUA FIGHTER, INDIANA JONES 4, EURO SOCCER 96, AH 64D LONGBOW, RIPPER.Z

SAYI 20: NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, URBAN RUNNER, TUKON TRAIL, LEMMINGS PAINTBALL, STRIKER 96, TIME COMMANDO, PRAY FOR DEATH, DARK SUN, ENTOMORPH, CELTIC TALES

SAYI 21: CRUSADER 2 NO REGRET, THE GENE MACHINE, JAGGED ALLIANCE 2, DEADLY GAMES OLYMPIC SOCCER, SHERLOCK HOLMES 2, HIND, SYNDICATE, ROAD RUSH, STAR CONTROL 3, AGE OF RIFLES

SAYI 22: LALE SAVAŞÇILARI, SYNDICATE WARS, GENE WARS, NCAA BASKETBALL, ACE VENTURA, F22 LIGHTING 2, DARKSUN 2, MEGA RACE 2, FIFA IN SOCCER 97, ASSASSIN 2015

Bunlar eski sayılarımızda bulabileceğiniz süper oyunların sadece bazıları. Eski sayıların tam listesi için Internet'te Web Site'imize bakabilir veya telefon ile öğrenebilirsiniz.

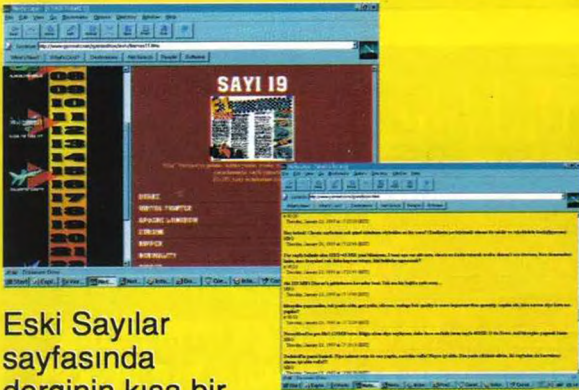
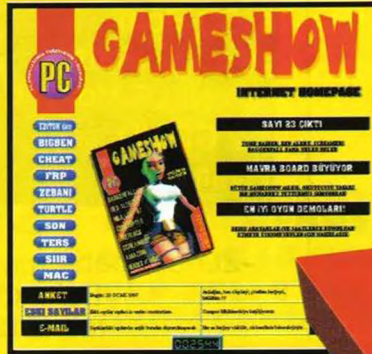
Eski sayılarımızı kargo ile almak için yan sayfadaki banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu, hangi sayıları istediğinizi ve açık adresinizi bize fax veya mektupla bildirmeniz yeterli (Kargo ücreti alıcıya aittir).

1-14. Sayılar : 50.000.-
15-22.Sayılar :100.000.-

Önemli Not: 1,2,3,4,5,7,9,11. sayılar tükenmiştir. İlginize teşekkür ederiz.

"Abi GameShow'un internet sayfasını gördün mü? Süper olmuş ya... (anonim)

Dergide yayınlanmamış yazılar, güncel sayının bir özeti, gelecek sayı'dan kısa bir preview (yakında), köşe yazıları, cheats arşivi, Mac Attack (yakında), anket ve daha neler neler....



Eski Sayılar sayfasında derginin kısa bir tarihçesini, Mavra Board'da ise günün her saatinde (gündüzleri fareler, geceleri yarasalar) dergiden konuşacak, sorularınıza cevap verecek birilerini bulabilirsiniz.

www.gsmnet.com

INTERNET
=
MAVRA

KÜÇÜK İLANLAR

KIZILOK BİLGİSAYAR

PC Oyun Çekimi : 10.000.-
CD-Rom Oyunları : 15\$

**Disket alana oyun çekimi
!!!BEDEVA!!!**

**Datalarınız CD'ye Çekilir:
10 \$**

Ayrıca 5 Yıl Garantili Bilgisayar Satışı

ARAYIN LİSTEMİZİ GÖNDERELİM

Adres: 1713 Sokak No: 38 /14 Karşıyaka
Tel: 3699734 / 3816271 İzmir

HOBBY COMPUTER

❖UPGRADE

❖EN YENİ DİSKET
VE CD OYUNLARI

❖BAKIM VE TAMİR

❖CD DEĞİŞİMİ

❖JOYSTICK VE
MOUSE'LAR

❖HER ÇEŞİT DİSKET

CD OYUN TOP 5

❖NBA LIVE 97

❖FIFA 97

❖MEGARACE2

❖HEROES of M&M 2

❖CIVIL WAR

**ŞİNANPASA
İS MERKEZİ NO:6
BESİKTAI/İST
TEL:(0212) 259 45 77**

ÇELİK BİLGİSAYAR ADI GİBİ SAĞLAM

Ayn Sistem:

Pentium 133-16Mb
8xCD-Rom
16 bit Seskarti
14" NI-LR Monitör
1.2 GB HD
Fiyatı: ???

**PC-GOLD
Bakırköy
BAYİİ**

**ORJINAL
CD'LERDE
TOPTAN SATI**

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

EN SON PC DİSKET ve CD OYUNLARI

Eğitim, Genel Kültür, Sanat, ansiklopedi, Referans,
Müzik Orjinal CD'leri

KAMPANYAMIZA SÜPER İLGİLİ

Arşivimizden oyun seçin CD'ye yazalım 450 disket 60\$

Yıllık üyelerimize ve bilgisayar firmalarına 50 \$

Tüm üyelere indirimli oyun çekimi...

Fiyatlara %15 KDV ilave edilecektir.

PC-GAME CLUB
Üye olmadan
Farklı
Anlayamazsınız!...

**PC-GAME CLUB ÜYELERİNE
HER AY TAM DOLU BİR DİSKET
VE SÜRPRİZLER...**

ÜYELİK KOŞULLARINI BÜROMUZDAN ÖĞRENEBİLİRSİNİZ.

Bestekâr Sok. Ekşioğlu
Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Arkası) 81300
Kadıköy / İSTANBUL

Tel.: (0216) 414 22 33 Fax: (0216) 349 82 83

TOMBRAIDER (25) - ENEMY NATIONS (15) - SIM COPTER (20) - ASSASIN'95 (11) - HIND (21) -
HERDES of M&M2 (17) - BATMAN FOREVER (9) - DAYTONA U.S.A. (21) - SKY NET (12) - AGE OF SAIL (19)
RED ALERT (2) - NBA 97 - FIFA 97 - TOMB RAIDER - SCREAMER 2 - DIABLO - DESTRUCTION DERBY 2 -
DAGGER FALL - PHANTASMAGORIA 2 (5) - LARRY 7 - ACE VENTURA

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

ADANA COMMANDER Bilgisayar CD SHOW ROOM

Her türlü bilgisayar yan malzemelerini bulabileceğiniz tek adres.

Yüzlerce CD çeşidi ve inanılmaz fiyatlar (CD'lerin hiç biri kopya değildir)

 disket  serit  mouse  modem
joystick, ses kartı ve her çeşit

**Harmony
Fax/Modem
Adana Bayii**

**Harddisk veya
CD'den CD'ye
Kayıt Yapılır.**

Adres: Atatürk Cad. Büyükşehir Belediyesi Yanı
T.H.K Pasajı No:21 ADANA
Tel / Fax : (322) 453 20 54

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- ✿ EN YENİ OYUNLAR
- ✿ TAMİR, ALIM - SATIM
- ✿ PC HARDWARE, UPGRADE
- ✿ RENT A CD
- ✿ TÜKETİM MALZEMELERİ
- ✿ BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR

 0-232-4892541

**İZMİR
GAME CLUB
PC CD-ROM**

**HARDWARE
&
SOFTWARE**

**DÜSLERİNİZ
GERÇEK
OLDU..!**

NELER YAPABİLİRSİNİZ?

TÜM DONANIM İHTİYAÇLARINIZI KARŞILAYABİLİRSİNİZ

**CD KİRALAYABİLİRSİNİZ
50.000 TL**

**CD SATIN ALABİLİRSİNİZ
1.700.000 TL**

**BEĞENDİĞİNİZ OYUNLARI
BİLGİSAYARIMIZDA BİR SAAT
TEST EDEBİLİRSİNİZ.250.000TL**

**PC & AMİGA
OYUN ÇEKİMİ
VIDEO CD
SATIŞI & KİRAŞI
YAPILIR.
VIDEO CD 30 \$**

**10x PENTIUM
MULTIMEDIA
SİSTEM
950\$+KDV**

**ADRES: MEHMET AKİF CADDESİ
502 SOKAK NO:27 DAİRE 3 SİRİNYER/İZMİR
CEP TEL: 0 532 242 37 59
OYUN ÇEKİMİ 10.000 TL ★ ÇOK YAKINDA İNTERNET**

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

**OYUNLARINIZIN
RESİMLERİNİ
GÖREREK ALIN.**

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

PROGRESS Bilgisayar

TEKNOLOJİ-KALİTE-GÜVENCE

**EN UYGUN FİYATA
UPGRADE İMKANI**

CD KAYITI YAPILIR

**İhlamurdere cad. Çelebioğlu sok.
Akel işhanı No: 2/3
Beşiktaş/İstanbul
Tel: (212) 260 21 67**

NOT

ENOUGH MEMORY

Nasılsınız bakalım görüşmeyeli. Hiç haberiniz gelmiyor. Ben hastaneden taburcu oldum. Şamo'mun başını okşadım. Dergi de zaten A4 oldu. Neden daha önce yapmamışız böyle bir şey. Büyük hali daha güzel hep büyük kalalım tamam mı Emin?. Bu ayda sizler için araştırmacı-gazetecik örneği göstererek eski (yeni oyun gelmiyor maalesef) ama çok güzel oyunlar buldum. Umarım beğenirsiniz. Hepinizi öpüyorum. Bay bay. **☒Serkan Uybaş**

EOB3

Herkese merhaba. İşte size yeni yılın fırsatı. FRP'ye başlamak isteyip de anlamadığı için sıkılıp bırakanlar. Ya da "FRP nedir?" diyenler. Bu aydan itibaren FRP'ye giriş için ideal bir oyun olan Eye of The Beholder'ın açıklamasına başlıyorum. Hani geçen ay söylemişim ya, alın oynayın takıldığınız zaman ben size anlatacağım demiştim. Şimdi ödev kontrolü kimler oynamadı bakayım bu oyunu. Yoksa kitleden atılmak mı istiyorsunuz? Tamam geçen ay oynamadıysa bari bu ay iki katı oynayıp bu açığınızı kapatın. Önce karakter seçimi ile oyuna başlıyoruz. Karakter seçiminde guruba mutlaka ama mutlaka bir Cleric almak zorundasınız. Eğer almadıysanız zaman kaybetmeden yeni bir



parti kurun. Tabii gurubunuzda bir de Dwarf bulunmalı (Sebebini sonra söyleyeceğim). Bir de Mage bulursanız iyi olur (Şart değil ama iyi olur). Gurubu kurduktan sonra artık maceraya atılabilirsiniz. İlk başta kendinizi ormanın içindeki bir mezarlıkta buluyorsunuz. Üzerinize doğru ruhrar geliyor. Gurubunuzun dövüş çüleri işbaşında. Dövüşçünün elinde silahla mouse'un sağ tuşu ile basarsanız karşısındaki yaratığa bir vuruş yapar. Bu şekilde çevrenizdeki ruhrarı öldürün. Şimdi sıra geldi Mage ve Cleric'in büyülerini ezberletmeye. Camp seçeneğini seçin. Böylece Oyun dışı işlemleri yapacağınız bir menü ekrana



gelecektir. Pray for Spells ile Cleric için büyü seçin (Büyüleri bilmeyenler için söyleyeyim, Cure

Wounds büyülerini alın. Bu büyüler guruptaki adamların iyileşmesini sağlar). Memorize Spellis ile de Mage'in ezberleyeceği büyülerini seçin. Büyüleri seçtikten sonra Rest seçeneğini seçerek büyülerini ezberlemek için zaman geçirin. Şimdi bir dolaşın bakalım ormandan bir çıkışı yolu bulabilecek misiniz? Bulamadıysa ben söyleyeyim ağaçları kesmeniz gerekiyor (Ormandaki ağaçların bir kısmı kesilebiliyor. Kesilebilen bir ağacın yanına



JUNGLE STRIKE

Helikopter uçurmayı kimler seviyor? Gerçi sevmeseniz de bu oyundan hoşlanma ihtimaliniz oldukça yüksek. Bir kere öyle simulasyon oyunlarında olduğu gibi yok motoru çalıştır, sonra yarım güç ileri, aman şöyle yap yok böyle yap gibi ayrıntılar yok. Yukarı tuşuna basıyorsunuz hop helikopter kalkıyor. Sonra Etrafta patlatmanız gereken binalar, size saldıran roketatar rampaları var. Yani canınız hiç sıkılmayacak. Çevrede bol miktarda eğlence mevcut. Diyelim ki kayboldunuz. Hemen F1 tuşuna basarak haritayı açın. Bu harita size neler gösteriyor neler. Silah ve benzin alacağınız bölgeleri, teröristlerin bulunduğu binaları, düşmanların bulunduğu bölgeleri falan filan. Benzininiz azaldı diyelim, hemen F1'e basarak haritaya girin. Haritadan benzinin olduğu bölgelere bakın. Şimdi o yöne doğru uçun. Benzinin üstünden geçerken, helikopterden bir kanca uzatılarak



benzin depoya alınacaktır. Cephane içinde aynı şeyleri yapabilirsiniz. Bu ay çok büyük bir sürpriz yaşadım. Ne oldu biliyor musunuz? (Nerden bileceksiniz daha söylemedim ki) Pınar benim kardeşimmiş. Geçen gün yanıma geldi ve "Bak Serkan ben senin ikiz kardeşimim. Yıllardır utancımından kimselere

söyleyememişim ama artık vicdanım rahat bırakmıyor. Sen benim ikizimsin" dedi. Ben de ona "Ama niye gizledin ki böyle bir şeyi. İnsan hiç kardeşinden utanır mı?" diyince Pınar'ın cevabı "Bilmiyorum... Bilemiyorum..." oldu. Ben de bilmiyorum neden sakladı acaba kardeş olduğunuzu? Neyse artık ikizime kavuştum ya bu bana yeter. Umarım siz de benim gibi mutlu olursunuz. Herkese iyi günler diliyorum.

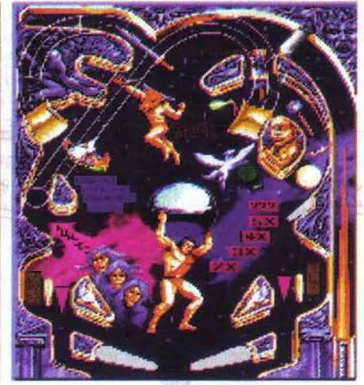




geldiğinizde, adamlarınız sizi uyarıyor). Ağaçları kesmek için bir baltaya ihtiyacınız var (işte Gruba Dwarf almanın sebebi buydu). Balta kullanarak kendinize bir yol açın. Sonunda Bir kapı bulacaksınız. Bu kapıyı bulmak için baya dolaşmanız gerekebilir, ama yılmayın dolaşın sonunda kapıyı bulacağınıza inanıyorum. Kapıyı bulun ve girin. Öyle hemen sevinmeyin bakayım ormandan kurtuldum diye. Karşınızda yine bir orman var. Hem de bu sefer ağaçları balta ile kesemiyorsunuz. İlk soldan girdiğinizde kendinizi bir labirentte bulacaksınız. Labirent biraz karışık ama mecburen giriyorsunuz. Biraz dolaştıktan sonra hiç sönmeyen bir meşale bulacaksınız. Labirentten girdiğiniz gibi çıkın. Biraz daha ilerlediğinizde karşınıza bir adam çıkacak. Bu adama güvenin. Gurubunuza katın onu. Adam savaşa girdiği zaman sizi bir sürpriz bekliyor (Ah Şamo'm benim. En güvendiğim adamım). Hadi bakalım bu ay benden bu kadar. Bakalım ormandan kurtulup şehre kadar gidebilecek misiniz?. Şimdi bir ay bu oyunu oynayın. Takıldığınız yerde yardımınıza ben koşacağım. Bir daha ki ay kaldığımız yerden devam etmek üzere hoşça kalın.

SILVERBALL

Sıra geldi eğlenceye. Bir tilt oyununa ne dersiniz? Hem de tam tamına dört değişik masası var. Böylece birden sıkılınca öbürüne, öbüründen sıkılınca diğerine geçiş yaparak değişik masaları ziyaret etmiş oluyorsunuz. Hem bu seferki öyle on yüz milyon yapabileceğiniz kolay titlerden değil. Bir şeyler yapabilmek için yetenekli olmanız gerekiyor yoksa top cup kaçırır anlamazsınız bile. Bir de şöyle bir şey var. Hani tilt masasının üzerinde, vurunca ışığı yanan şeyler var ya işte onların hepsinin ışığını yakarsanız güzel bir şey oluyor. Ne olduğunu ben de tam olarak bilmiyorum ama güzel bir şey olduğuna eminim. (Bir türlü başaramadım belki siz yakabilirsiniz). Yani işte bu da böyle bir tilt oyunu. Oyna oyna bas tuşlara... Bu aylık da bu kadar. Bir daha ki ay görüşmek üzere hoşça kalın.



CENK
BİLGİ İŞLEM

TEL & FAX

(232) 3687605

ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ

**CD OYUNLARINDA
TATİL KAMPANYASI**

ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ ÇOK UCUZ

*** SATIŞ, TAMİR, MONTAJ
* SARF MALZEME
* EN SON AMIGA-
PC OYUNLARI
* ZENGİN CD-ROM OYUNLARI
* EĞİTİM PROGRAMLARI İLE
HİZMETİNİZDEDİR.**

CD OYUNLARINDA İZMİR'DE 1 NUMARA

1784 Sokak No:9/Ç Karşıyaka / İZMİR

Neverhood

Adventure / Strateji / Simulasyon

içim yine huzursuz ... İndim ayaklarımı sürüye sürüye kumsala. Baktım etrafa, her şey derin ve gizemli göründü gözümde. Kendimi sığ hissettim, üzülüm, böyle olmamalı dedim en iyi dostuma, kendime, başladım hikayemi yazmaya kumlara, delileler gibi parmağım. Bir uçtan öbürüne doldurdum kumları, bazen güldüm, bazen üzülüm, bazen de çıldırarak kadar pişmanlık duydum hikayemdeki benden. Duramadım ama, durduramadım kendimi, yazdım yazdım, biraz da yazdıklarımı gurur duyarak. Birileri de görsün istedim aslında, kendim için yazmış olsam bile. Belki beğenirler diye düşündüm, vay be desinler istedim gizli gizli. Kendimle her zamanki inat oyunumu oynadım, olduğu gibi yazmaya çalıştım herşeyi, hayali seyircimin, hayali yorumlarını hesaba katmadan. Yapamadım aslında, kim yapabilir ki zaten, ama elimden geldiğince olan beni yazdım, olması gerekeni değil. Sonra bir adım geri attım, şöyle bir baktım yazdıklarım, sanki bilmiyormuşum ne olduğunu gibi, kendimi övecek bir şeyler bulmak isteyerek. Bazen trajedi-komik ama yine de kıymetliydi hikayem, en azından benim gözümde. İşte tam o anda pis bir rüzgar çıktı, uğursuz bir işaret gibi. Deniz hareketlendi sanki rahatsız olmuşçasına. Kalles bir dalga geldi taa uzaktan. Gördüm geldiğini, korumaya çalıştım hikayemi ama ne yapacaktım ki. Geldi yavaş yavaş, önce kendi başladı eziyete, sonra kardeşleri devam ettiler, sildiler hikayemi acımadan. Bağırırım onlara, yumruğumu bile salladım, kendi acizlimi farketmeyerek, dursunlar diye, gitsinler diye, başka birini bulsunlar diye, onlar da geldiler habire, güldüler bile bence, hatta eminim güldüler, duydum kendimce iğrenç, pis, sadist gülüşlerini, ama onlar için kim olduğu farketmezmiş, silmekten başka bir amaçları yokmuş gibi geldiler durmadan. Sonra da birden kayboldular, hikayemden geriye koca bir hiç bırakarak. Oturdum ıslak kumların üstüne, gözlerim doldu hemen, ağladım, duramadım. Huzursuzluğum daha da arttı, hikayem gitmişti, beraberinde beni de götürerek. Kim bilecekti beni şimdi? Ne kalmıştı ki geriye? Bu ana kadar olan ben bu hikayeydim zaten, bundan sonrasından beklenecek ne vardı ki? Baştan yazmanın bir manası var mıydı, her isteyen silebilecekti? Zaman içinde bir an mıydı hepsinin ödülü? Ruhum için üzülüm, kendim için üzülüm. Yok muydum kendinden geriye ufak da olsa bir iz bırakmanın yolu? Her şey silinip gidecek miydi her zaman? Dudağımdan göz yaşımı yaladım, eğdim başımı. Başka zamanda, başka kumsallarda, başka insanlar aynı çaresizliği hissedebilir mi diye merak ettim. Başkaları da ne kadar küçük ve önemsiz olduklarının farkındalar mı acaba? Kafamı yordum, gelmiş geçmişlerden kalcı bir iz bırakabilmiş bir kişi bulabilmek için, kimseler gelmedi aklıma, kendimi de kattım şimdiden kaybolup gidenlerin arasına, biraz daha ağladım... (1985)

Ben de mavra oyunların soyu tükendi zannediyordum (Simon3 yıl sonuna diyorlar şimdi, haberiniz olsun). Şöyle kah kah, kih kih bir oyun yoktu pek ortalarda (genelde kötü doom-gibinler komik olur ama neyse), sonra bu ay Neverhood geldi de güldük (ben, Mary Ann ve Intel Inside (o az güldü)). Demek değişiklikte hayır varmış gerçekten, adamlar uğraşmışlar clay'den (çamur oluyo galiba da, çamur deyince kötü mana çıkıyo gibime geldi) koskoca bir oyun alanı yaratmışlar. 3 ton clay (çamur, ehehehe) kullandık diyorlar, çok önemli bir istatistik diil aslında da ortalık, o 'çok korktum, ay fena oldum, monitörü kapattım' efekti yarattığını zanneden üç boyut render'lı gıcık adventure özentilerinden geçilmeyen, nispeten yaratıcı ve mavra bir oyun görmek hoşuma gitti. Tabii oyunun hemen hemen tümü video'dan oluşunca (sadece 1 CD) biraz kısa olmuş ama hiç yoktan iyidir. Aslında zaten az olan yer daha fazla oyunla

dolduracaklarına gidip 'making of' falan gibi numaralar çektikleri için kızmadım da diil adamlara. Özellikle müzikler süper, ben kıt kanaat bilgimle sample etmeye çalıştım (beceremedim tabii) windows'uma system sound yapmak için (ben yavaş yavaş bir Win95 canavarı oluyorum da), ama firma

benden önce davranıp yakında oyunun müziklerini CD olarak piyasaya sürmeye karar vermiş bile. Biliyorsunuz aslında böyle az biraz soyut bilmeceli adventure'lara gıcık oluyorum, şu yaşlı yaşamda giderek eski günlerin mantıklı bilmecelerini özlüyorum, The Neverhood'daki bilmeceler de öteki oyunlardakilerden pek farklı diil aslında (ben artık değil lafının kaldırılıp yerine diil lafının alınması için kampanya başlatıyorum, katılın lütfen), özellikle söyleyin, flüt eziyetini hazırlayan adam (metal günlerimden kulağım (bi tane var) sakat kalmış galiba) gelsin beni görsün. Yani bir deneme yanılma işi almış gidiyor, ama olsun, en azından The Neverhood'da çektiğiniz manasız eziyetin karşılığını mavra olarak alıyorsunuz. Sağda solda Spielberg adını görüp de aldanmayın, oyundaki tek etkisi prodüktör (burayı cash diye okuyun) olması.

Intel mektupları getir, ama çok getir, sayfalar büyüdü, bundan yararlanmamız lazım.

ICH GLAUBE

Selam MAC,

Bu benim sana ilk mektubum. Aslında daha önceden sana bir sürü mektup yazmıştım ama hepsinde tek tük sorular olduğu için yollamadım. Şimdiye kadar ki bütün sorularımı bu mektupta topladım. Mektubumu dergide yayınlanan önemli değil. Hatta yayınlamasan daha iyi olur. Ama yeter ki sorularına bir yanıt ver. Yani bana mektup yolla (tabii eğer mümkünse). Bu arada derginiz büyük boyuta geçince süper olmuş. Şimdi sorularımı geçiyorum. Bu arada ilk önce sistemimi bir yazayım da sorularımı cevaplarken zorluk çekme; Pentium133- 16MB S3 trio 64V+ ekran kartı ve 1280 MB Seagate Harddisk.

1) College Slam, NBA Jam, Speed Haste gibi içinde HYBRID (nedir bu firma falan mı?) kelimesi oyunlar bende çalışmıyor.

Çıldıracağım neden olabilir acep ekran kartından mı?

2) Abi siz bu oyunlardan resimleri nasıl alıyorsunuz yaa? Özellikle SVGA' lardan hiç resim alabiliyorum. Bende sizin dergide oyun açıklamak istiyorum da bende Screen Thief var o program güncel oyunlarda hiç bir işe yaramıyor. Hatta eğer senin kullandığın program shareware falansa bir diskette gönderiyorum kullandığın programı buna çekebilir misin? Eğer mümkün değilse programın adını belirtirsen olur.

3) Abicim birde W95 altında NFS SE, Fifa 97 gibi oyunlar directX denen bir program kullanıyor. Özellikle NFS SE'deki arada çıkan araba resimlerinden bir arşiv yapmak istedim. Ama maalesef Print Screen tuşuna basıp ekranı panoya kopyaladığımda ve bunu bir grafik işleme programında açtığımda renkler karmakarışık bir şekilde karşışa çıkıyor. Eminim bunu sende denemişsindir. Ama sizin dergide çıkan resimler bayağı kaliteliydi. Bu sorunu nasıl halledeceğim. O araba resimlerini arşivime katmak istiyorum. Lütfen bana yardım et.

4) Panoya birden fazla resim kopyalayabilir miyiz? Nasıl?

5) NBA 97 almaya değer mi? W95 altında çalışıyor mu?

6) Fifa 97 süper bir oyun. Amma velakin bende bazen sesler takılıyor ve bir kelimeyi bir kaç kere üst üste söylüyor. (Genelde maç başlarken 'good evening i'm desmond' bilmemne derken.) Acaba CD'mi bozuldu?

7) Bence en iyi firma Electronic Arts sencede bence?

8) Bugünlerde iyi bir simülasyon oyunu almayı düşünüyorum. Derginizde Top Gun her karşılaştırmada 1 numara seçildi ama birde sana sorayım dedim. Top Gun'ı mı alayım Euro Fighter 2000'i mi alayım F22'yi mi yoksa ATF'yi mi? Neden?

9)

F1 Grand Prix 2'yi alayım mı diye bir soru soracağım sende hemen tabii ki diyeceksin bunu biliyorum ama yine de soruyorum alayım mı? NFS SE kadar güzel mi?

10) Nedir bu sizin dergideki GİBİN muhabbeti. Neden gibi yazmıyorsunuzda gibin yazıyorsunuz?

11) W95'teki autorun.exe'yi sildim. Tekrar geride alamadım. Şimdi ne yapcaz. Bütün Windows'u yeniden mi install edeceğim? İşte sorular. Senin görevin MAC, tabi eğer kabul edersen bu 11 soruyu en kısa zamanda yanıtlamak. Eğer yanıtlarken biri fark ederse benden bahsetmeyeceksin. Bu kağıt 5 saniye içinde kendini intihar edecektir. Cısssss (Impossible Mission gibin yazdım).

Can 'I'll be waitin for your answer' Yaşarlar

MAC: Şimdi ortada bin tane 'bunu mutlaka yayınla, ölümü öp (değişik bir zevk, denemem lazım)' diyen mektup varken tutup da 'hatta yayınlamasan daha iyi olur' diyen bir mektubu yayınlıyorsun ne demek olabilir. a) öbür mektup sahiplerini sinir edip onları şiddete iten bir provokatör müyüm ben acep? b) kimselere geri mektup yazamıcağımı söyleyip genel bir mesaj mı vermek istiyorum yoksa c) benim sistemim de en az seninki kadar problemlili, kendimi sana yakın mı hissettim. Siz karar verin.

1) Hybrid benim anladığım kadarıyla bu oyunları kıran grup, yani korsan, yani küpe, papağan, göz bantı falan. Şimdi aslında bunun daha karışık bir sebebi olabilir ama, gözüm istemeden 2.soru'na kaydı, bakıyorum ekran çalma işini kurcalıyorsun, bu durumda eğer autoexec'inde ya da o civarlarda EMM386 diye bir satır varsa oyunlar çalışmıyor. Yani bu EMM386 ve ekran çalma programları fazla iyi anlamıyor. O satırın başına REM koyup öyle denemekte yarar var. Bu da olmazsa billg@microsoft.com'a bir mesaj at, benim gönderdiğimi söyle.

2) Bu derdi çözücez diye canımız çıkmıştı, İngiltereleri arayıp (o zaman e-mail yoktu) garip aksanlı insanlara sharware parasını vermisi gibi yaparak sormuştuk da onlar da çalınmadığını söylemişlerdi.

3) DirectX deme bana, sinirim oynuyor. SVGA problemi zaten var, bi de DirectX çıktı karşımıza. Evet haklısın, şu anda bu oyunlardan resim çalabilen bir program yok (her yerleri aradım). Alt+Print Screen numarası da 8-bit (çok renk) olanlara sökmüyor. Beklemekten başka yapacak bir şey yok, son İngiltere konuşmalarına göre (artık e-mail) yakında yeni bir ScreenThief çıkacakmış, o bu işi becerecekmiş. Ben böyle oyunlarda mümkünse DOS'tan çalıştırıp eski ScreenThief'i kullanıyorum.

4) Yok pano sadece bir cisim (ne olursa) alıyor. Bunun yerine win altından ekran programı tavsiye ediyim sana. Bakınız bunlar: Corel Capture, ScreenThief95, Hijaack95, GrabItPro, Ulead- Koleksiyonum en nadide parçaları bunlar (ve hiç biri DirectX çalışmıyor).

5) NBA97 almayı kesin değer, yani tam olarak zenciyim, harlem'de büyüdüm, basketbol benim hayatım diyemiyem ama oyundaki hareketler benim bile hoşuma gitti. Win95'de sorunsuz çalışıyor (eğer bir şey win95 altında sorunsuz çalışıyorsa kötü olsa bile, sırf bu duyguyu tatmak için almak lazım).

6) Keşke bugün alet çantamı alsaymışım yanıma. Sen at abi bu bilgisayarı, amma sorunluymuş canımın, GameBoy falan alalım sana. Seslerdeki problemin bir iki sebebi olabilir. Birincisi (gerçi seninki hızlı) bilgisayarın ya CD-ROM'un hızı yetmiyordur. Alet aynı anda hem ses hem grafik işinin altından kalkamıyordur. Önce grafikleri ekrana basıp sonra da sesleri toparlamaya çalıştığından ortalık karışıyor ve kekeme olayı böyle ortaya çıkıyor. Diğer aklıma gelen bir sebep, şimdi sende Win95 saptantısı varsa (ki var gibi görünüyor, hemen kurtulmalısın, Win95 bir işletim zimbirtisi diil, beni ele geçirmeye çalışan bir yılan) ve oyunu öyle çalıştırmayı deniyorsan, arka taraflarda (hani güya multitask ya) bir şeyler varsa bu yine oyunun ses işine yetişememesine sebep olabilir. Ha bi de CD bozulmuş olabilir.

7) Uzun zamandır düşünmemiştim. Şimdi düşündüm de bence Sierra. Şimdi dicesiniz hep adamların oyunlarını kötüleyorsun şimdi de tutup böyle diyorsun. Aslında haklısınız da, şunu unutmamak lazım, hayatta paralı insanlarla aranı iyi tutmak, her zaman iyi bir kuraldır. Sierra'nın da çok parası var maşallah, Papyrus, Impressions gibi firmaları yutup duruyorlar ama en azından sonra ortak isim altında çıkan oyunlar daha kaliteli oluyor (bakınız Caesar2, Lords2, Nascar2). Fikir olarak tuttuğum birileri yok şu anda (Microprose saçmalamaya başladığından beri).

8) Simdi ben TopGun 1 numara diyeli bir ay olmuş, tutup burda ATF al desem ayıp olmaz mı? Yoksa bu hileli soru mu? Kendimle ters düşürüp huzurumu bozmaya mı çalışıyorsun (paranoya diz boyu).

Yok abi, bence TopGun'ı al, almam, alamam diyorsan bekle önce JetfighterIII, TFX3, Falcon4 falan çıksın, o zaman bi de sor (F22'den uzak dur bence). İşte.

9) Yok alma desem başıma taş yağar herhalde. Ama Need For Speed'i bu kadar seviyorsan belki de senin hoşuna gitmez. Screamer2'ye bakmanda daha çok yarar var (Intel, şemsiyemi ver, taş

yağıyo yine).

10) Türk Dil Kurumu casusuyuz galiba. Sen şimdi 'diil' kampanyama da karşı çıkarsın. Biz relax yapmaya karar verdik, artık eli sopalı edebiyat hocalarımız olmadığına göre ve güzel türkçemiz yazıldığı gibi okunduğu, okunduğu gibi de yazıldığı için böyle. Ne diyon?

11) Nerde autorun.exe var ki? Benim niye haberim yok? CD'de var bi tane, ama onu silemezsin (silebiliyorsan bana haber ver, çok para kazancaz bu işten), sildiysen de sonuç olarak bir zarar olmaz, artık her CD'yi soktuğunda salak install ekranı fırlamıcak demek bu. Kurtuldun yani. Gerçekten install etmen gerekirse (bu kadar kurcaladığına göre yakında olacak) setup.exe'yi çalıştır.

DASS DIE WELT

Terliyorum. Sırtım sırlısklam. Anlaşılan yine bir kabus görüyorum. Uyanmak istiyorum. Nafile... Bir türlü uyanamıyorum. Korkularımın hepsi uyku moda kabus olarak karşına çıkıyor. Boğuluyorum. Nefes almak zorlanıyorum. Boğazım ve damağım kuruyor. Su! Bir damlada olsa, su istiyorum. Damarlarımdaki adrenalin artıyor. Dayanamıyorum. Evet... Haykırmalıyım, belki biri beni duyar. Bağırıyorum. Hayır! Olamaz! Sesim! Sesim çıkmıyor. Tüm gücümü kullanıyorum. Bir kere daha deniyorum. Kahretsin gene sesim çıkmıyor. Karşı koymalıyım ama olmuyor. Tanrım bana yardım et. Her yandan, her yönden, her türlü ve her şekilde geliyorlar. Öleceğim. Elbet bir gün bir şekilde ama böyle olması gerekmezdi. Daha onurlusunu isterdim. Düşünemiyorum. Kafam allak bullak oldu. Neden? Neden diye soruyorum. Cevap bulamıyorum.

Sanırım buraya kadar. Artık hiç bir şey benim için bir anlam ifade etmiyor. Çünkü en önemli şeyi kaybetmek üzereyim. Elveda... İşte geliyorlar, sesleniyorlar adımı söylüyorlar. Her taraf aydınlanıyor. Beni çağırıyorlar. Artık görüyorum hepsini daha net görüyorum. Anne? Baba? Siz misiniz? Nasıl geldiniz buraya? Ha! TV'de Elm sokağı mı oynuyor? Oh be! Filmi seyrederken uyumuşum. Sanırım bir daha korku filmi veya PC oyunu oynamayacağım. Neyse sana soracaklarım vardı. Hazır uyanmışken sana sorayım.

1) Murat'çığım (samimiyet belirtisi) aslında durum çok acil. Maniac Mansion 2'de Bernard'ın kullanılması gereken bir ip varmış. Bunu bacayı kullanarak yapacaktım. Nasıl(mış)? İpi bulamadım. 2) Murat'çığım (Valla yağ çekmiyorum) bu da oldukça acil. Monkeys 2'de oyunun son ekranında takıldım. Le Chuck, habire wooodooooo bebeğiyle beni teleport edip duruyor. Dergiyi okumamı söyleme çünkü dergide bu bölümü yazmıyor. (Hain yazar!!!)

3) Kainatın best of the best yazarı(oha). Tie Fighter'deki beam weapon tam olarak ne işe yarıyor? Nasıl kullanılıyor? Sorularım bu kadar. Yalnız bu cevaplara gerçekten ihtiyacım var. Mutlaka cevabını bekliyorum.

GOD MUST BE WITH YOU MY BROTHERS...

Hakan Erkut

MAC: Ya ne güzel gidiyodu, heyecanlanmaya bile başlamıştım (benim garip zevklerim olamaz mı) ama film kısmı olmadı. Çok klişe. Tam ucuna kadar getirilip insan böyle bırakılır mı? Şimdi bütün gün sinirli olacam.

1) Ha canım, ipi arıyorsun, söyliyim güzelim. Şömineyi kullanıp yukarı çıkacaksın, pencereden Dr.Fred'in olduğu yere gideceksin. Dr.Fred'in üstündeki ipi alıp, pencereden çıkıp, direğe ipi bağlayacaksın. Aşağı inip, ipin ucunu mummyya bağlayıp, yukarı çıkıp, diğer ucu Dr.Fred'e bağlayacaksın. Son olarak pencerede çıkıp ipi çekeceksin.

2) Canikom, no'lcaak ki, sor söyliyim (yaa, şimdi bunu okuyanlar neler de düşünecekler). Sen LeChuck için bir voodoo bebeği yapmayı beceribildin mi? Beceremediysen ben söyliyim. İşığı yaktığında LeChuck seni transport ececek, bu transportlar çok önemli değil. Kısa sürede kaldığın yerden devam edebilirsin. Neyse, ilk yardım odasında babasının kafatasını alıp, juju-bag'e koyuyorsun. Çöpten şırınga, çekmecelerden eldiveni alıp, dışarı çıktığında, LeChuck gelince mendilli veriyorsun. Depoya gidip, bütün kutuları açıp, içlerinden bebek, grog ve yeşil balonu alıyorsun. LeChuck gelince grog'u üstende kullanıyorsun, balon ve eldiveni yandaki helyum tankından doldurup, grog makinasında coin return'a baktığında yere jetonlar düşüyor, LeChuck onları alırken, iç çamaşırını çekip, onu ve bebeği juju-bag'e koyuyorsun, Asansörü çağırıp içine girince, LeChuck'u görür görmez kolu çekip, sakalını alıyorsun, onu da çantaya koyunca wooodo bebeği hazır olmuş oluyor. Sonra LeChuck'ı bulup, şırınga'yı bebeğe saplıyorsun. Konuşma seçeneklerinden bacak koparmayla ilgili olanı seçip, oyunu bitiriyorsun.

3) En sevgili okuyucum (sen ne kadar ciddiysen ben de o kadar ciddiğim), tractor (kötü tercümeye açık bir kelime) beam, imparatorluğumuz tarafından hazırlanan bir nevi uzay cimbızdır. Eğer rakibin çok hızlı gitmiyorsa ve sen yeterince kuyruğunda kalabilirsen bu silahla onun manevra kabiliyetini azaltıp bir nevi capture edebilirsiniz. Aslında çok kullandığım bir silah diil, zaten beam'i kullanana kadar çoktan patlatmış olabilirsin.

SICH NOCHMAL

Dear MAC,

111-M'den (Sosyal Sınıf) sevgilerle mektubuma başlıyorum. Şu anda

ekran kartı görüntülerini bmp olarak alıyorum. Yalnız Paintbrush bunları siyah beyaz çıkarıyor. Nasıl renkli yapabilirim?

Sorularım bu kadar. İnşallah bunu yayınlarsın. Ama yayınlayacağın takdirde yeni takdîmi uygulayacağım. Bu ne biliyor musun? Dur anlatayım: Her ay mektup yazacağım. Bu mektuptan 10-15 fotokopi çektireceğim hepsini de üşenmeden yollayacağım. Nasıl ama?

Cem Karaoğuz-Samsun

MAC: Yani renkli olmadan önce gördün de almadın mı, ilk gördüğün sayı renkli sayı mıydı? Keşke bilseydim, sana da ona göre kötü davranırdım (şaka ama iki alternatif de, çok iyi şeyler söylemiyor senin hakkında).

1) Benim bildiğim kadarıyla bir kişi joystick'den oynamak zorunda. Yanılıyor olmam da mümkün, bir kere oynadım, orda da Emin'i yenmişim işte (belki yara kabuk bağlamıştır, hemen tırnaklamak lazım).

2) Bu anahtar taş merdivenlerin oradaki kilitli (süpriiz) kapıyı açıyor. Ordan da mahzene iniliyor.

3) Bunu yazmışım da, maksat daha çok mektup gelsin diye şehirlerin en az 5 boyutuna ulaşmış olması gerektiğini yazmamışım. İlyce büyük (10'dan fazla) şehirlerde istediklerini vergici (?), istediklerini elvis (moral düzeltir) istediklerini de bilim adamı yapabilirsin. Tabi şehirdekilerin karnını doyuracak kadar 'normal' insan bırakmak şartıyla.

4) Mektup'la para işi yaş açıcakası. Deneyebilirsin ama bize varma ihtimali çok az (mektup geliyor genelde de, para yolda kalıyor nedense).

5) Haa onlar mı, onlar kolay ayırdet diye plaka numaraları, mesela 01 Adana, 33 Mersin falan gibi. Yok be abi, dediğim gibi onlar şehrin boyunu ifade ediyor.

6) İki türlü PIC var, biri Machintosh'daki PICT file'in PC hali, bunları Quick Time for Windows install ederek görebilirsin (picture viewer diye bir şeyle), obürleri de bazen oyunların içinden çıkan garip dosyalar. Bunları göremezsin (dışardan) oyunu yapan adam kendi kafasına göre kodlamıştır çünkü.

7) En tepedeki mektupta adı geçen program (Screen Thief) doom'dan ekranları gayet rahat çalıyor. Bu dediğin işlemden haberdar değilim (bana cheat köşesi patentli gibi geldi).

UND DANN GUT

Gutentag MAC,

Seni 64'ler zamanından beri takip etmekteyim, şu anda bir yerlerden program download ederken de sana bu mektubu yazıyorum. Derginizi 5. sayısından itibaren her ay düzenli olarak almaktayım. Mükemmel bir dergi, her zamanki geyiklerin (64'ler zamanı) olması çok hoş, bu arada şunu sorabilirsin; Ulan bu dergiyi 7 aydır alıyorum, yeni mi aklına geldi mektup yazmak? Aslına bakarsan pek fazla soracak bir şey bulamadığım için yazmıyordum. Neyse, bu kadar yeter, şimdi sorular...

1) Origin'in sayfasında Privateer II'nin çıktığını duydum. Birkaç ekranına baktım, gayet güzel (valla hepsi akıllı çocuklar). Bu oyun hakkında hiçbir bilgin var mı?

2) Formula I Grand Prix II niye yavaşı? Kötü programcılık olabilir mi? Çünkü bana Amiga versiyonunun texture kaplı hali gibi geldi.

3) Bu arada Tomb Raider adlı oyunun demosunu oynadım, benim aletle bile hires oynanmıyor. Bu arada aletim P-133, 16 mbyte ram, 1mbyte S3 Trio ekran kartı, 1.3 Gb Harddisk, AWE32 (Bunlara bakıp da herife bak neleri var deme, bunları 1,5 senede para biriktirerek alabildim).

4) TSR'ın akibeti hakkında neler biliyorsunuz? Need for Speed II çıkacak mı, çıkacaksa ne zaman çıkacak, yine eskisi kadar güzel olacak mı, yoksa biz yine NFS SE'mi oynuyoruz?

5) Red Alert'ı müttefiklerle bitirdim, Sovyetlerle oynarken 9. bölümde takıldım, hani şu çok gizli silahımızı taşıyan konvoyumuzun katil edildiği, kalan tek kamyonumuz el konulduğu ve bizim de bilumum üsleri, insanları ve o kamyonu yoketmemiz gereken görev. Yaa, herifin sor üst köşedeki üssüne kadar girdim, her şeyi yokettim ama ortalıkta

BODIES

SEX PISTOLS

(J. Rotten, S. Vicious, S. Jones, P. Cook)
She was a girl from Birmingham
she just had an abortion
she was a case of insanity
her name was Pauline she lived in a tree
She was a no-one who killed her baby
she sent her letters from the country
she was an animal
she was a bloody disgrace
Body I'm not an animal
Mummy I'm not an abortion
Dragged on a table in a factory
illegitimate place to be
in a packet in a lavatory
die little baby screaming
Body screaming f↗king bloody mess
it's not an animal it's an abortion
Body I'm not an animal
Body I'm not an abortion
Throbbing squirm, gurgling bloody mess
I'm not a discharge I'm not a loss in
protein I'm not a throbbing squirm Ah!
F↗k this and f↗k that
f↗k it all and f↗k the f↗king brat
She don't wanna baby that looks like that
I don't wanna baby that looks like that.
Body I'm not an animal
Body I'm not an abortion
Mummy! Ugh!

5) Aynen. Ama artık bir madde yetmemeye başlıyorum.

6) Ha çıktı, bende var, gel al. Birazcık acele ediyoruz galiba oyunun çıkış tarihi için 97 sonu diyorlar (kaç gün var kız intel daha. Çok gün var efem). Yani çok gün var daha, heyecanlanma. X-Com3'ün SVGA olduğunu düşünürsen söylediğine yakın bir şeyler istiyeyeceği kesin. Zaten Pentium istemeyen oyun kaldı mı?

7) Benimkindi Paradise Lost, Icon çalıyor. Yeni bir Paradise Lost alacak para bulana kadar standart yazı müziği bu.

8) Pompei'nin son günleri. Çocuğum delimisin sen, napcan o kadar şeyi, aç bir dos penceresi mem /c /p yaz bakalım zavallı bilgisayarına ve kendine neler çektiyorsun (bak intel, nankör, elalem garip zevk oyunları deniyor yapıyo, sen bi font'ları kurcalıyorum diye şikayet ediyorsun). Çıkar hepsini hemen (128 MB Ram'ın varsa kalsınlar).

9) Valla cerrahi çok ilerledi, kopan her şeyi dikiyorlar falan ama sana 8 parmak ekleyebilirler mi biliyorum. Ben de bir zamanlar 10 parmakla eğlenmişim, şimdi tekrar 3 parmağa (space'e baş parmağımla basabiliyorum) geri döndüm. Eğer vaktin varsa, ve çok çok alıştıрма yapacam diyorsan iyi program.

10) Gördüğüm yaratıktan hiç memnun değilim ama bu sorunu anlamadım.

11) Yazıların içeriği ve gişatı konusunda şu anda sıkı yönetim (komutan Emin Bey Pasha) altındayız. İlerlemeleri göreceğinizi düşünüyoruz.

12) Arkanoid olarak ben de bi tane yüz senelik Krypton Egg diye bişe var, çok canım sıkıldığında oynarım. Bilmem kaç yüz tane level'ı var ve ben maksimum acemi olduğumdan 3 senedir falan beni idare ediyor (Kamer'de var). Platform olarak Alaaddin desem chealetim su yüzüne çıkar mı acaba.

13) Yayın planı diye bişe var, her ay yayınlanacak oyunlar (son dakika skandalları hariç) önceden kararlaştırılıyor, resimler çalınıyo falan. Bi tane yazı geldi diye başka bir şeyi çıkarmamızı bekleyemezsin (di mi?). Bu arada geçen ayki Red Alert çağrısına 6 tane yazı geldi, bunlardan iki tanesi bayagi iyiler, bu arkadaşları şu anda 'hafif strateji' kadrosu için eğitiyoruz (zindanda). Şimdi de (Burak'tan kurtulmak için) dövüş oyunlarını seviyorsanız Mortal Kombat3 yazısını gönderebilirsiniz. Hareketleri boş verin, genel olarak nasıl istyorsanız öyle yazın. Bu arada gecen ayki çağrıya cevap yazan Onur Cantimur adlı arkadaşımıza da bir not. Şimdi ben Red Alert yazısı istiyoruz demişim, sen de dergiye fax çekmişsin, başlık olarak (neydi Intel. MAC'in saçmalığı efem) MAC'in saçmalığını uygun görmüşsün ve sonra verip veriştiymişsin (bu cevap uzun oldu, farkındayım. 853 kelime efem. Kes sana soru sorulmadan konuşma. Peki efem), ben onun istediği oyunu yazmak zorunda mıyım falan diye. Neyse ben alıngan bir insan değilim (alınganım aslında da bu örnekte olmadığımı farz etmemiz gerekiyor, mana açısından), ama sana dost tavsiyesi, bir firmadan ya da herhangi birinden bir beklentin varsa, onlara cevap yazmanın doğru yolu bu diil. Bunu bu olay için söyleyiyorum da, ileriki hayatında çok yararlı olacağını düşünüyorum.

Not: Sen zahmet edip Mortal Kombat yazısı yazma, olur mu :). Bu arada en uzun cevap rekorumuzu da kırmış olduk. Kaç kelime Intel? Söylemem küstüm. Peki o zaman ben sayiim elle, sen de mahzene in, kendini hazırla, benim metodlarımla barışacağız (900 kūsür kelime işte).

ANDERN WIRD

Sevgili MAC;

Game-Show'u renkli çıktığı aydan beri alıyorum. Fakat bir kaç eski sayınız da elimde. Bu ay derginizin yeni halini görünce bayıldım. İstersen hemen sorulara geçeyim.
 1- Fifa 97'yi iki kişi klavyeden oynayabiliyor mu?

2- Alone In The Dark da (1) salonda dans eden hayaletlerin ortasında duran anahtar nereyi açıyor. Şimdi ben buraya kadar geldim. O anahtarı da aldım. Nereye gideceğim?

3- Geçen yazılarında birinde Civilization'da artan vergilere karşı şehir ekranında bulunan insanların üzerine tıklayarak bunları vergi toplayıcısı yapabileceğini yazdım. Bunu nasıl yaparım? Çok denedim olmuyor.

4- Eski sayılarınızın almak için parayı banka havalesi yerine postayla göndersem olmaz mı? (Yani mektup)

5- Yine Civilization'da şehirler üzerinde ki sayılar neyi ifade ediyor?

6- Pic uzantılı dosyalar nedir? Nasıl açarım?

7- Doom 2'yi Doom 2-

kamyon, mamyon yok. Nerde bu yaa?? Please help...

6) Mega race II aşırı derecede insanı sinir sahibi yapan bir oyun, hatta cinnet geçirirseniz de yol açabilir. Sakin sakin giderken herifin teki bi geçiriyö, ters dönüyorsunuz, sonra düzeline kadar herifler yarış bitiriyö, ayrıca en hızlı arabayı aldığım halde, düz yolda giderken bile en yavaş araba beni geçiyö. Niye?

7) Dungeon Keeper nerde ve Dungeon Keep (SSI) diye birşey duydun mu? (Evet duydum demeli)

8) Benim 8X Creative CD-ROM'um var. Bazen normal müzik CD'lerini bile okumuyor. Niye?

Neyse, sorularım bu aylık bu kadar. Umarım cevaplırsın çünkü başka soru bulabileceğimi zannetmiyorum
Tolga "R.I.P." Özduygu

MAC: Sorusu olmayan bir okuyucu da garip bir his, hele oyun tavsiyesi sorusu olmayan bir okuyucu, uuuf, işte onlar çok zor bulunuyor, bulununca hemen üstüne atlanıyo, özenle bağlanıyo, mahzene atılıyo (daha çok tutacaz mı onları orda efem? Birkaç hafta falan daha, incelemem lazım onları, bunu nasıl başarabiliyorlar diye).

1) İyi oyun. Yani şöyle, birincisi gibi insanı ilgilendirebilecek alt görevli falan bir konusu var, savaş bölümleride Wing Commander4'den kopya. Bence oynamaya değer

2) O senin texture dediğin şey haliyle oyunu yavaşlatıyor, hatta sırf bir aynayı açmayla açmama arasında bile çok fark var. Bence kötü programlama değil de, yavaş programlama (kelime oyunu, oyunun iki sene falan geç çıkmasından bahsediyorum).

3) Ulan herifte neler var be (ben derim). Ben Tomb Raider'ı üçüncü, dördüncü bölüme kadar oynadım, şelaleli yer hariç çok da yavaş gelmedi (hız kavramlarımızın farklı olduğundan şüphelenmeye başlıyorum). Hatta o salak kurtların olduğu yerde işime bile geldi (hayvanlara zarar veren oyunlara karşıyım, insanlar daha salak, onları vurulım).

4) Akıbet olarak birşeyden haberim yok, Muhammed karalar bağlamadığına göre demek ki hayattalar. Ama oyun haklarının bin parçaya ayrılmış başka başka firmalara gittiğini biliyorum. Bu konudan Need For Speed'e nasıl atladın biliyorum ama takıldım peşinden ben de geldim, Kutsal release list'te böyle bişey geçmiyo, bu da yok demek olabilir (olmayabilir de) ama onu ararken yerine Fifa97 Soccer Manager diye bir haber buldum (ben de konu değiştirmiş oldum ya, hadi neyse), heyecanlandım.

5) O bölüm bir hayal kırıklığı, sen nehri (köprüyü) geçer geçmez kamyon kaçmaya başlıyor. Sol üst köşede aşağı doğru iniyor, ve senin base'in oralardan biryerlerden ekranı terk ediyor (mission failed). Önce helikopter manası yapıp spy plane'leri kullanarak o bölgeyi aç (görünür hale getirilmesinde) sonra kamyonu görür görmez helikopterleri üstüne sal. Kamyon patlayınca görev de bitiyor zaten, yukardaki binaları patlatmana izin bile vermiyor.

6) Emin'le uzun Mannheim gecelerinde tartıştığımız bir konu bu. İki dahi olarak şu sonuca vardık (köpiş de çok yardımcı oldu), oyunda toplam 6 pist olduğundan adamlar ne kadar iyi ve hızlı olursan ol, oyunu hemen bitireme diye rakiplerin gücünü sana göre ayarlamışlar. Yani sen ne kadar iyiyisen onlar da o kadar iyi yarışıp oyunundan daha fazla zevk almanı sağlıyorlar. Ters dönme işi de aynı, gerçekten gıcık, ama oyunun ömrünü uzatıyor.

7) Dungeon Keeper Nisan'a kalmış. Sebepini henüz öğrenebilmiş diiliz (tamam, bitmemiş olması yeterince iyi bir sebep de, niye bitmemiş acaba? Dungeon Keep sakın DeathKeep olmasın? Seçmeceye koyduğuma göre haberim var. Çok çok bug'lı olduğunu bir yana bırakabilirsen fena oyun diil (süper diil, ben de kararsız diilim).

8) Acaba bozulmuş olabilir mi?

ÜBER BÖSE SIEGT

Sevgili MAC;

Ben; 8MB Ram ve Pentium 133 sahibiyim. Bu sana ilk mektubum, derginizi daha yeni keşfetmişemdir (3 ay önce). Bir tane akıllı (inek) ablam var (galiba) ve kız bilgisayarına el koymaya çalışıyor. Sorularına geçme halindeyim:

1- Bilgisayarımı kaç 16MB Ramli yapabilirim (her bilgisayar 16MB'lı olamıyormuş. (bilgisayarımın markası Acer Aspire.))

2- Şu sıralarda bir CD oyunu almayı düşünüyorum. Strateji sevmem ama herkes RED ALERT'i almamı öneriyor. Alayım mı? Başka hangi oyunları önerirsin?

3- Ablamın da bir sorusu var; MTV CLUB DEAD diye bir oyun duymuş. Acaba nasıl bir şey?

4- Bilgisayarının özelliklerini söyler misin?

5- Bilmeyebilirsin ama TIME COMMANDO' nun cheatlarını söyler misin?

6- Ablam diyor ki müzik ile ilgili CD vardır mı?

Berk Yenişehirli

MAC: Anlamadım şimdi, galiba bir ablan mı var, ablan galiba kız mı, yoksa galiba inek mi? Eger sonuncusuysa ablan bütün Türkiye'nin (yani abartımiim, dergiyi alan kısmı, mesela %80 diyelim, kendimizi kandırılmı) önünde ona inek dediğini görünce nol'cak senin sonun? Kendi ablamdan bilirim (Emin'le Şahin de bilirler), bu işler çok tehlikelidir, gel sana son bir

kez bakıim şöyle.

1) Ya ne şanssızsın ya, bütün bilgisayarlar 16 MB oluyor, bir tek Acer Aspire olmuyor. Ya yok öyle birsey, kim kandırdı seni. Belki 2+2+2+2 falan gibi saçma bir RAM kombinasyonun varsa 16'ya çıkmak için elindekileri atmak, satmak zorunda kalabilirsin ama parası olan herkesin RAM hakkı olduğu (ulan bazen şeytan (dost) diyor, boşver şu yasayı, kibarlık yapacağına aklına ilk geleni yaz, girsin Timur'un başı belaya, sonra geçiyö, sakınleştireyim) bir ülkede yaşıyoruz.

2) Red Alert'i al tabi. Önermeye falan gerek yok. Zorluk ayarı da koymuşlar (zaten genelde Covert Operations'a göre çok daha kolay), herkeslerin hoşuna gidebilir. Diğer sabit CD oyun tavsiyeleri her zamanki gibi (artık gözlerim kapalı yazabiliyorum), the Need for Speed, Daggerfall, Full Throttle, US NavyFighters (artık 97 eklemem gerekiyor, onun için açtım gözümü (bir adet), peek yaptım). Bunların arasından kendi oyun zevkine göre istediğini yaz. Bu soruyu bir daha soran olursa onu da size yollıcam, sen anlatacaksın ona göre.

3) Türkiye'ye geldi mi bilmiyorum ama Club Dead bildiğin Ripper, Phantasmagoria tipi bol video'lu bir adventure. Tam sayısını bilmemekle beraber çok CD olduğuna hemen hemem eminim.

4) Söyliim mi Intel? Söylemesek efem? Niye güzelim? Herkesin önünde utanırım efem. Kes söyleceem, MAC cephesinde son durum, Pentium 100, 32 RAM (ki çok daha fazla lazım aslında dergi için), 2.4 GB HD, kıyırık S3 kart, 8x CD-ROM. Bağışlarınızı için hesap numarası.... Ha bide unutmadan ISDN modem (bu hayatımın olayı).

5) Bilmemezem söyleyemem tabi, aslında bilmem de söylemem, ablası anlat şuna bu köşede cheat işlerine bakılmadığını, o işler burdan, 11111111, 7-8 sayfa sonra dönüyor.

6) 'Müzikle ilgili CD' lafiyla yapabileceğim tüm kelime oyunlarını pas geçiyorum (zaman azalıyor), şu anda burda (Almanya) herkes Music Maker diye birşey tutturmuş gidiyor. Yarışmalar falan yapıyorlar. Anladığım kadarıyla (Alman müziğinin ne kadar kötü olduğunu biliyor muydunuz?), bol bol free file'ları olan bir mix programı, bir nevi ProTracker (bu lafı kullanmayı yıllar olmuş bea). Bunu bulabilirse işine yarar herhalde.

DAS IRGENDJEMAND UNS

Sevgili MAC;

Bu sana ilk mektubum (çok klasik oldu), fakat son olmayacak (bu daha da klasik oldu). Derginizi Mayıs 96'dan beri okuyorum ve şimdiye kadar bir tanesini bile kaçırmadım. Ben bu mektubu Kıbrıs'tan yazıyorum ve bilmenizi isterim ki derginizi Kıbrıs'ta da okuyan birçok kişi var. Bu ay ki derginizi (Ocak 97) elimde aldığımda sevniçten havalara uçuyordum. (valla ittifak değil). İşte bu 'GAMESHOW' dedim. Fakat bu yetmez. Bu dergi en iyisi, en mükemmeli, en matrağı... Neyse, galiba çok uzattım. Sorularına geçiyorum:

1) Maalesef burada (Kıbrıs'ta) beğendiğim ve istediğim oyunları bulamıyorum. Daha doğrusu bulsam bile Türkiye'dekinden 3 veya 4 kat daha fazla bir paraya bulabiliyorum. Acaba beğendiğim oyunları Kamer'den temin etmemin bir yolu var mı?

2) Ben 'Full Throttle'a' bayılıyorum. Bana bu oyun gibi güzel bir oyun önerebilir misin?

3) Eski sayılarınızdan 6. Ve 10.' ları istiyordum. Gereken parayı verilen banka hesaplarından birine yatırdım (şu anda tam hatırlamıyorum) ve dekonto size faksладım. Bu işi 'ekim veya kasım' ayında yaptım, ama halen gelmedi. Acaba faks elinize geçmedi mi? Bir zahmet Emin'e sor ha! (Lütfen, lütfen, lütfen...)

4) Sence 'Tomb Raider' nasıl? Almaya değer mi? Değmezse neden? Değerse neden? (Ne diyoruz ya ben?)

5) The Need For Speed Special Edition, Mega Race 2 ve Scramer 2... Bir karşılaştırma lütfen!!!! (Grafik, ses ve arabalara göre)

6) Aralık 96 sayısının 'News' köşesinde adı geçen Night Warriors hakkında bir bilgin var mı? (Beat 'em up oyunları pek severimde). MK3'den güzel olabilir mi? (Olamaz ama yine de sorayım dedim).

7) Gene Wars alınmaya değer mi? Biraz zormuş diyorlar... Değerli bilgilerinizden biraz istesek?

8) Engin Ablam (ya da abi) gerçekten bilgisayar konusunda uzman mı?

Neden herkes 'GAM-SHOW' okumuyor? (Neden ha, mazeretiniz ne?)

Tarik 'The Junglist' Tunçkol

MAC: Yakında beyazlar içinde (yani gelin olarak diil canım, deniz piyade astsubay bahriye berelisi olarak, ne deniyorsa işte) Timur'u oralarda görebilirsin, selam söyle, de ki ona, gelince Basın Kurulu ona bişeler soracakmış. Kıbrıs'taki tirajın artmasını rica ediyoruz, gerekirse Timur'un yanına Emin'i (ay ağızından kaydı ya) gönderebiliriz çıkartmaya takviye olarak.

1) Kamer'i ararsan kargo (oralara varsa eğer) aracılığıyla oyun edinebilirsin (tel 0 212 260 02 25). Aslında Mersin'den bizim evi de arayabilirsin, sana daha yakın, annem sana eski 64 kartuşlarını verebilir, ya da Yeşilada'yla (batmadıysa) yollayabilir, benim ver dediğimi söyle.

2) Keşke olsa da

önerebilsem.

Belki korka korka Ace Ventura dicem, al istersen ama Full Throttle kalitesini kolay kolay bulamıcağını da bil.

- 3) Emiiiin, bak ne diyor Tark. Abi kendin sorsana (telefon birinci cevapta), sen benden daha yakınsın. Olmuştur bir aksilik kesin, hallerderler.
- 4) Bence değer.
- 5) Şimdi son değişik duygularına göre The Need for Speed CD alınır (bir mektup önce de gayet açık belirttiğim gibi), Screamer2 Cd-rip olarak bulunursa alınır (pek bişe farketmiyor, zaten install edince ufak bir program var, onun sayesinde cd'siz de oynanıyor), MegaRace2 de ödünç alınır (çünkü bitiyor ve insan üzülüyor).
- 6) Night Warriors, MK3, Pray for Death çarpsan, bölsen, toplasan ne farkeder ki. Yok da bir farkı olduğunu sanmıyorum (görmedim, ama umutlu dilim manasında). Belki bu ayki news'daki Cyber Gladiators daha güzel bir şeyler olur. Bu arada yeri gelmişken (bir saatir bekliyorum bu fırsatı ya) News'daki bazı oyunlar şu anda çıkmış durumda olabilirler, bu normaldir, ya da bir sene sonra çıkabilirler, bu da normaldir, ya da hic çıkmazlar, bu o kadar normal dildir ama yine de idare eder. Yani 'aaa bu var ya' ya da 'o ne zaman gelecek' gibi bir muhabbet pek bir işe yaramıyor.
- 7) Zordan öteymiş, hatta iki satır önce dahi dediğimiz iki adam birinci level'ı geçememişler. Yani aslında herhalde o kadar da zor değildir de, önceleri ne olup bittiğini anlamak biraz zor. Dergideki açıklamayla fazla zorlanmadan oynarsın herhalde.
- 8) Onun uzman olduğu konuları yazmıyorum da, bu konuda garip bir yeteneği olduğu kesin. Mesela bilgisayarda bir sorun var, Emin'le ben oturmuşuz, driver, install falan tartışıyoruz, nasıl yaparız falan diye. Engin geliyor, konudan haberi yok, olsa da ilgilendiği bişi diil, şöyle bilgisayara iki tak tak falan yapıyor, kabloları falan kurcalıyor, alet hemen çalışmaya başlıyor. Bir kere olsa neyse, bu hep oluyor, ve beni DELİ ediyor. Hanımın 7. (teknik) hissi çok gelişmiş anlaşılın.

AUF UNSEREN WEGEN LENKT

Sevgili MAC,

Yaşlı bilge gözlerini kıstı ve ufka baktı. Sis dağılıyor, hiç bir zaman kuzeyden doğmayacağı sanılan güneş yine doğudan doğuyordu.

"Yengen hazırlamıştım evde çayı" dedi kendi kendine. Asasının sivri ucunu sapladı yere "Lan nerde bir 'geri döndüm' girisi var, orda ben nedir bu heriflerden çektiğim" diye düşündü. Bir çocuk birazdan koşarak çıktı ufuktan, "Geliyor, geliyoor!" Derin bir nefes aldı yaşlı bilge, pesimistik ve mistik düşüncelere dalıyordu ki, didik didik iki el at sesi geldi. Evet O geri dönmüştü. Muder geri dönmüştü.

- 1) Vay A4 lan bu! Aman batmayala (yel aldı ağızından lafı)
- 2) Kabus Sherlock'dan 3521 tane ayrı version yapmışlar, artık bendekileri açıklamasızda olur, hatta çok iyi bile olur, hatta hatta bu sherlock olayına hiç girmesek...
- 3) Warcraft'da mancinığı kaldıramıyorum. Kaldırısam da isabetli atışlar yapamıyorum (sırtmıyorum).
- 4) Ecstatica'da na'pacam, ööle köyde geziyorum, düşmanlarla dövüşler yapıyorum. Sonuç mu? Soru soruyorum.
- 5) Ders çalışırken gözlerim uyuşuyo, ama aynı gözüm C&C'da hiç uyuşmuyo, neden?

MAC: Hoş geldin, ben de seçmece girişi için bilge'yi aramıştım, işe çıktı dediler, demek sen almışsın, çocuğum, yapma böyle ya, biraz ortadan kayboluyon, kesin kendi mektubuna gülmekten öldün sanıyozuz, evham kaplıyor içimizi.

- 1) Şışt. Sus bakiim, 'B' harfi bile yasak bundan sonra. Güzel olmuş ama di mi?
- 2) Bu konuda çok haklısın, bana da Sherlock sayfası yapmaktan gına geldi (hayır fon çıksa bişe demicem, çıkmıyo, sinirim bozuluyo) bu ayki son, valla son, billa son, Sherlock, OJ olayını çözse bile son.
- 3) Mancınığı kaldıramayan da sensin, isabetli atamayan da, tabi sırtımcım (ağlasan yeridir), ama biz burda gülmekten yerlere yatıyoruz. Piyasada bir sürü ilaç var ama sen beni dinle, mancinık öyle hemen şak diye kalkmıyor, belirli bir sürede ateş edebiliyor (netekim doğru), isabet işine gelince, "practice makes perfect" diil tabi, yakın mesafede hiç işe yaramıyor, uzaktan atışlarda daha iyi (ya ne diyorum ben ya) her mancinığın yanına bir iki knight ver, yaklaşan düşman olursa knight'lar ilgilensinler.
- 4) İlk başta dükkana girecekmışsin (kurt adam gelince), sonra dışarı çıkacakmışsın. Dükkanın arkasındaki sokağa girecekmışsin, sana bir kere vurmasına (abi başımı belaya sokacan sen, kesin kararlısın) izin verecekmışsin, böylece koşabiliyormuşsun. Bi arka sokakta sola dönecekmışsin, kılıcı alıp, zırha dokunuyacaktıydın ve dragon'u öldürecekmişsin. Oyunu görmüşlüğüm yok, birine sordum, böyle diyo.

5) Hayda, oyun tavsiyatörülüğünden amatör göz doktorluğuna terfi etik (bakınız son mektup): Açın bakiim ağızınızı (amatörüz dedik di mi), hümm, sağ arka çürümüş, ondandır, yarın sabah bir şey yemeden idrar örneğinizle gelin, beraber yeriz.

SO IST DAS LEBEN

MAC,

Naaaber, nasılsın? Aman, iyi, iyi... Abi, Türkiye'ye ne zaman gelicen? Seni görmek isterdim. Bakalım aklımda canlandırdığım gibi misin? Yani böyle metacı, hafif espirtüel, geyiği seven, akılıbaşında bir adam mısın? Valla acayip merak ediyorum. Türkiye'ye gelmeden önce bana bir mail çek, sakın unutma. İşte sorularım (Bu paragrafı unutma...)

- 1) Abi, sana niye herkes sorularını böyle madde madde, parça parça soruyor?
- 2) Win95'im ve internet bağlantım var. Artı bir de multimedya setim var. Ama bazı oyunlar ya hiç çalışmıyor, ya da yavaş çalışıyor. Mesela CONGO, 0.0 oranında boş memori var diyor. 16 RAM de böyle bir şey niye oluyor olabilir? Nasıl önlerim?
- 3) Win'im arada sırada progamların ortasında hata mesajı veriyor....(2.sorunun son iki cümlesi.)
- 4) Master of Orion 2'yi aldım. Bunu biliyorsun. (Dikkat ettiysen bu benim 2.mektubum. Ama counter yok. Suuuus.) Abi, ne bela oyunmuş yaa! Herşeyi çözdüm de bir şunu çözemedim: "DESIGN"a giriyorsun, gemiyi seçiyorsun, "Titan" yada "Doomstar" yapmak istediğin zaman yeterli teknoloji yok diyor. Bu bu nedir bu?
- 5) Bir kızla çıkmak istiyorum, ona bunu nasıl söyleyeceğimi bilmiyorum. Acaba nasıl? Hem bu kız milleti niye ayındır? Senin kız arkadaşın, yada en azından tek tarafı sevdiğin kız var mı? (Söylediyse...) Ona nasıl çıkma teklif ettin?
- 6) Word stili iyi mi? Yani bu? (Geçen sefer beni uyarıştın da...)
- 7) Word'te kelimelerin altında çıkan kırmızıları nasıl önlerim?

Bir daha görüşmek üzere...

Öner "Umutsuz aşık" Moral

MAC: Ya ben iyiyim demedim ki? Bir dokun, 7000 kelime ah işit. Merak etmiyorsun madem, hemen geçiştiriyorsun, niye soruyorsun? İyi değilim! Valla değilim! Aklı başında hiç değilim! Yazın gelmeyi umuyorum ama bu bir sürü şeye bağlı. Belki olur belki olmaz, belli olmaz yani.

- 1) Bu taa eskiden kalan bir gelenek. Eskiden ben Aşağı Mezopotamyanın kraliyken, elçileri karşıma parça parça getirirlerdi, ben de madde madde dertlerini dinlerdim (konuşacak hali kalanların), sonra krallık dağıldı, elçiler uğramaz oldu (adım çıkmış bi kere) ama gelenek kaldı. Böyle cevaplaması daha kolay oluyor da ondan.
- 2) DOS oyunlar bazen böyle yapıyor, ben de asla Congo'yu çalıştırmayı başaramadım. En iyisi F8 bişelerle açıp, eski Dos versiyonu demek, bir de oyle dene. Win95 (haharharharar) hayvan gibi RAM götürüyor, bunu da unutma.
- 3) Haha, bence bu konuyu kurcalamıyalım, arada sırada ha? Durumuna şükret, belanı arama, çünkü benimki HABİRE veriyor. Hem de HABİRE, yani anlatabildim mi, bir oturumda (haha) 10 kere nasıl mesela. Mesela anlatiim. Photoshop hatayla açılıyor, hatayla kapanıyor, Winzip derginin logosundaki fontu, sistemin default fontu sanıyor, CorelDraw canı istemeyince, hiç çalışmıyor, DOS'a düş dediğimde Win95 bana bir dos penceresi açıyor, hiç bir yere düşmüyor, Dos Penceresi aç dediğimde de bütün sistem duruyor, her boot ettiğimde sistem yeni bir fontla açılıyor. Utandın mı şimdi? Sistemleri değişelim mi? Yani bütün sınırimi senden çıkarmak istemem ama Win95 BENİ DELİ EDİYOR!
- 4) Bakalım ben diyince inanacakmışın, yeterli teknolojin yok! Bu gemileri yapabilmek için research'ı sürdürmen lazım. Galiba büyük hull'lar ve bunlar için gereken engine system'leri falan sonradan buluyorsun.
- 5) Ben yıllardır Rahibe Theresa'yi beğeniyorum uzaktan ama ben de ona açılmıyorum, kültür farkları ilişkimizi zorluyor. Ben sahsen bir adet aracı kullanmıştım, propaganda (hani iyi çocuk ayağı), adı Tuna'ydı, Ankara'lıydı, eğer tanıyanınız varsa, söyleyin ona, başıma açtığı bela için onu dava edecem (bu konuda, yani Tuna diil, öbür konuda ciddi e-mail'leşelim)..
- 6) Çok teşekkür ederim (Theresa'cığımı düşünmek beni biraz sakinleştirdi). E-mail atan arkadaşlar senden örnek almalılar bence. Bak ne kolay oluyo (benim için). Sağol.
- 7) Çok basit bir yöntem var, gözlerin kan çanağına döndüğünde monitörü kapatıp uyumayı dene. Ben hiç kırmızı çizgi falan görmüş diilim, galiba onlar senin retina'ndaki patlamak üzere olan damarlar. Ya kırmızı dedin de, benim ekranım niye kızarmaya başladı birden böyle? Acaba gözülüğüme ketçap mı döktüm? Ya bi dakka, benim gözülüğüm yok ki, aman tanrım, aman tanrım, aaaaaaeaeaeaeayyydddaaaaa, sayfa yapmaktan beynim kanyooooo Intel çabuk yazıyı kaydet, bi de modem çalışırsa ambulans çağırır.....

Murat'In Decline' ADANÇ
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İş Hani No:25
Beşiktaş 06090 İSTANBUL
tr 3:45, Teşvikiye'de biz....

CHEATS

Bu ay kelimeler birikti cebimde, hemen dökmek istiyorum önünüze... **GEÇEN AY GAME SHOW:** Bu başlık altında bir okuyucu olarak bir önceki Game Show'u eleştireceğim (her Türk "eleştiri" kelimesini olumsuz anlamda sanır, alakası yoktur, eleştiri olumlu veya olumsuz olabilir). A4 olayı mükemmel bir şekilde kotarılmış. News köşesi harika. Red Alert için kapak olmamış diye düşündüm ve Aykut'un isminin yine yazarlar arasında olmadığı gözümünden kaçmadı. Screamer2'yi okurken anılarım canlandı. Daggerfall, bence Gökhan'ın en iyi yazılarında biriydi. Sherlock mu, Şahin'e lafım olmaz (sayın DM, a'olduk mu?). Mac'ın Gölgesini Arayan Adam Hikayesini çok beğendim. BigBen keşke internet site'imizdeki kadar burada ve hayatında da cesur olsa. Gelelim benim açıkladığı SimCopter ve Tomb Raider'a. Bu yazılarının yüzüysel kaldıkları konusunda eleştiriler aldım. Ve SimCopter için bunları kabul edebilir, bundan sonra her oyunun hakkını vereceğimi bildiririm. Tomb Raider, sayıfalarca uzun sürebilecek çözümlü olan bir oyun. Her takilinabileceği yeri açıklayamazdım. Bu oyunun açıklamalarına getirilen olumsuz eleştirileri kabul edemiyorum. Takıldığınız yeri bana danışın, elimden geldiğince yardımcı olmaya çalışacağım.

MEKTUPLAR: Bu ay içinde bana ulaşan mektupların, faksaların ve e-mail'lerin (ve hatta Nilüfer (Şenduran) kartını aldım, teşekkür ederim) sayısındaki artışa bakılırsa artık bizim köşemizde kendi içinde bağımsızlığını ilan edecek seviyeye geliyor diyebiliriz. İşin en ilginç yanı bundan önceki sayılarımız da tam 4 kez (Mehmet, bu ay da yayınlasaydım 5 olacaktı, iyi saymamışsın) yayınlanan Need For Speed'in tartışmalarının hala devam ediyor olması. Maverick bu konuya "cheat dosyası olmadan olmaz" diyerek bir açıklama getiriyor ve bu konunun burda noktalanmasını sağlıyor. Egemen (Candır), duydun abi artık NFS yok. Erhan (Asta), Daggerfall'ın cheat'i MAC tarafından yararlı bulunmadı, SC2 de bu ayki cheatler arasındaki yerini aldı. Ama tekrar söylüyorum cheatleri Copy, Paste yöntemi ile göndermenizi pek sevmiyorum doğrusu. Okuyun, anlayın ve hatta denetin sonra yorumunuzla beraber gönderin. Fatih (Uysal), SkyNet'i ben de bulmuştum ama yine de sağol, Mech:2'yi da her nedense yayınlamıyorum ve inşallah modemele C&C oynayabileceğiz senle. Yusuf (Demirbaş) Settlers 2 cheat'ini **AYIN EN İYİ OKUYUCU CHEAT'I** seçiyorum. Aşağıda Cavit (Ergensoy), Simcopter cheat'in bu ay yayınlanan okuyucu cheatlerinden biri. Kısa ama özenli çalışmana teşekkürler. Yiğit (senin soyadını unuttum), X-COM için kendi ürettiğin fikir kısa ve basit olsa da her oyuncuya örnek olacak bir çalışma olduğu için aşağıda kendine küçük de olsa yer buldu. Murat ("Mafya MRT" Doğan), sağol ama artık Fifa'97'imiz var ve Fifa'96'nın nasıl çalıştırılacağını çok uzun doğrusu. Ve son olarak Cem'in (Şeftalicioğlu) geçen ay yayınlanan cheat'i için "sistemimi 29 Feb 1997) yapamıyorum, çünkü Şubat 29 çekmiyo) derdinin açıklamasına: Cem, cevap ver bakalım okuyuculara. N'apcaz şimdi? Sanırım, Win'95 kullananlar böyle bir sorunla karşılaşmamışlardır (ben denedim tarih 29 Şubat'a ayarlanabiliyor) ama Dos'ta n'aparsınız bilemem. Cem'den cevap bekleyelim.

NE OYNUYORUM: Dergide açıkladığı oyunlardan arta kalan zamanlarda, gizli gizli C&C oynuyorum. Hoşuma gitti. Daha yolun başındayım ama hergün bir görev. Bakalım nereye kadar.

KAPANIŞ: Bu ay da yarimizi doldurduk. Hepiniz kendi hayatınızı yaşamaya bakın. Bana da yazın.

☒Mert *email to: mert@gsmnet.com* Topçu.

Geçen ayın cheat köşesinde, meraklıları fark etmişlerdir, ikincisinin cheat'i yayınlanmıştır. Yahu dedim biz Master of Orion'un cheat'ini yayınladık mı? Ve aşağıdaki cheat'i buldum, çıkardım bir yerlerden. Aşağıda belirtilen yerlerde **ALT**'a basılıyken karşısındaki kodu yazarsanız neler olacağı da aşağıda yazıyor.

EKRAN	KOD	OLAY
•Gezegen	moola	rezervlere (BC) 100 kazan
•Esas	events	rastlantısal olayları kapa yada diğer liderlerin kişiliğini değiştiriyor
•Esas	galaxy	tüm gezegenleri patlamış gibi göster

MASTER OF ORION

SKYNET

Bu ay dergimizde de açıklanan Doom Gibin'lerin evrimleşmiş versiyonlarından, Terminator Future Shock'un devamı SkyNet için aşağıdaki cheat'leri kendi elcağızlarımla denedim. Ve çalıştırdım. Şimdi kıymetlerini bilmeyeceksiniz ama oyunun ilk bölümünde elinizde uyduruk bir sopa olduğunu görünce beni anlarsınız.

ALT ile / tuşuna (tabi Türkçe klavyelerde Backspace'in hemen solundaki tuş oluyor - ".") aynı anda basınca karşılaşıcağınız Enter Code'a aşağıdaki kodları giderseniz zayıf yazarımız Burak'ın çalıştıramadığı cheat'leri çalıştırmış olursunuz.

GARBLE: Garble cheat'leri diye birşeyler var ki onları açıyor.

SUPERUZI: Süper bir Uzi olayı!

ICANTSEE: Ultra bir görüş sağlayacağınız bir pencere.

WHOAMI: Adınıza ne yazmıştınız?

COUNTERS: Hep bulunduğum ko-ordinatları bilmek istemişimdir.

VERSION: Peki hangi versiyonu oynadığınızı biliyor musunuz?

HELLO: Yani ne saçma.

ARNOLD: İşte ben cheat diye buna derim.

TARGET: Düşmanları daha kolay vurmak için hedef oluşturuyor.

HUNTER/HUNTED

Yani şimdi daha oyunu tam anlamıyla elimize geçmeden cheat'leri nasıl deneriz ki? Bu kadar anlayış gösterin artık beyler. Aşağıdaki kodları yazdıktan sonra Enter'a basın. Eğer çalışmazlarsa (bir sesle uyarılacaksınız) kodları yazmadan önce de Enter'a basın. Ne işe yaradıklarını oyunu oynarken öğrenebileceğiz.

COLE	RUBICK
REZVANI	NEGOITA
HAHN	TUNNELL
RAYL	EMBERY
LUKASZUK	SINGLETON
TREVOR	VINCENT
KEYS	SAGE
INVINCIBLE	SNELLINGS
BLUE	GENTILE
AVACADO	STEELE
OCHRE	ALDEN
JUSTIN	



DESTRUCTION DERBY2

Bu aralar yarış oyunları da amma çoğaldı. Olsun, hızı ve heyecanı, riski severim. Ama arabam yok ki.

MACSRPOO kodu size bütün pistleri verecektir. Ama kodu yazdıktan pistleri koşabilmek için geri gidip New Practice seçeneği ile baştan başlamalısınız.

CREDITIZI kodu anlaşılacağı gibi **DD2** için kimlerin terlediğini sıralıyor. **ToNyPaRk** kodu da yukarıdakinin daha güzeli.



settlers2

Ben sustum sen konuş benim yarime, Yusuf Demirağ: "Merhaba Mert. ben GAMESHOW'u çok beğenerek okuyorum ve senin hep cheats gönderin sözünle karşılaşıyorum.

Ben de GAMESHOW dergisinde çıkmayan bir çok cheat var. bu sana ilk e-mail'im olduğu için sadece settlers2'ninkini deneme amaçlı gönderiyorum. Lütfen bu mail sana ulaşırsa bana haber et.

Settlers2: oyun sırasında oyunun hızını ayarlamak için thunder yazmalıyız. oyun sırasında thunder yazdıktan sonra sağ üst köşede bir soru işareti belirir. Artık alt-1'den alt-6'ya kadar basarak oyunun hızını ayarlıyorsunuz. "Vay be ne cevherler var da bizim haberimiz yokmuş. Ama GameShow'da yayınlanmayan çok cheat'lerim var lafına da bozulmadım değil hanı! Yusuf, işte mail'in bana ulaştı. Gönder bakalım şu cheatler..."



STARCONTROL3

Star Control diyince aklıma hemen Serkan geliyor. Oğlum, geçen ay senin için yazdıklarımı çekemediler, laf söylediler, bana kızdılar fark ettin mi?

Alt-F9 tuş kombinasyonlarına

basarsanız, her iki oyuncununda takımlarından birilerini kaybetmeden tekrar savaşa dönmelerini sağlar. Eğer

mümkünse, ilk oyuncunun gemisini precuser tech. ile donatır. Ama bunu kullandığınızda gezegen yok olacaktır. Tabi ikinci oyuncunun başı kel değil!

Alt-F10

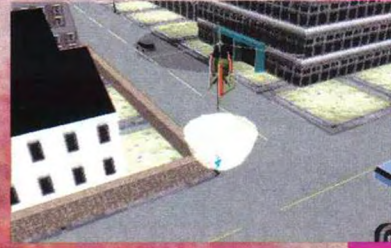


SIM COPTER

Açıklamamın sonlarında Sim Copter'da cheatlerin nasıl çalışacağını da geçen ay yazmıştım. Bu ay Cavit'in eklemelerini sunuyorum sizlere:

"Bölümü career mode'da bitirdikten sonra HQ konuşmaya başlıyor ve bize 500\$ verip hangar'a gitmemizi söylüyor. Oyunu burada save edip city'den çıkın. Sonra tekrar girin. Hq bölümü yeni bitirdiğiniz sanıp size bir daha 500\$ verecektir. Bunu istediğiniz kadar yapabilirsiniz."

Saniyorum Cavit bunu oyunu oynarken keşfetmiş. Ne güzel bir durum. Bu ay bunun gibi başka bir cheat'imiz (aslında cheat değil, ipucu -tip diyebiliriz) daha var.



Amıca Dostu köşemiz açıldı ya, bi de başımıza Amiga cheat'leri çıktı. Neyse biz işimize bakalım. Polat'ı kızdırmayalım. Cheat köşemizin ilk Amiga cheat'i geliyor: Sonsuz hak kazanmak için oyunu durdurduktan sonra (pause) NCC-1701 yazın ve RETURN'e basın (enter'in Amigacası). Kenarlar yanmalı, pause'dan çıkın ve keyfinize bakın. Ayrıca PC'cilerin de bu cheati denemelerinde fayda görüyor.



RISE OF THE ROBOTS

Bu ay küçük küçük cheatlerimiz doldu. Ama hiç fena cheat'ler değililer doğrusu. Sırada Rise of the Robots için cheat'imiz var: Supervisor'ı oynayabilmek için ana ekranda sırasıyla SOL OK, SOL OK, SAĞ OK, SAĞ OK'a basmalısınız.

SOL OK, SOL OK'a basarak da iki kişi Military vs Military olur. Erhan eklemiş: A.A,VURMA her karakter için özel bir harekettir. Erhan umarım denemişsiniz. Sağol.





X-COM

Bu da yine Yiğit'in oyunu oynarken keşfettiği bir ipucu. Bu ay bunları denemiş oluyoruz. Eğer sizlerden olumlu tepkiler alırsam bu işe devam edeceğim. Yiğit diyor ki: "Oyunda Pisto'l'u keşfettikten sonra kendinize yetecek kadar üretin. Daha sonra Gauss Pisto'l'den örnek olarak 10 tane üretin. Üretim tamamlanınca bunları satın. Gauss Pisto'l üretirken 8.000\$ tutuyor ama satrken 20.000\$'e kapış kapış gidiyor! Silah başına 12.000\$ kardayız. Oyunun başları için oldukça iyi bir para kaynağı."



SPACE HULK

ELITE III

Yahoo, ben bu oyunun cheat'ini nasıl gözden kaçırdım hiç anlamadım doğrusu: Eğer biraz para istiyorsanız, **P+SHIFT+CTRL** tuşlarına aynı anda basarak **ARON** yazmalısınız (bu gidişle on parmak daktilo öğreticem size). Bu şık hareket size yaklaşık 10000 papel kazandırır. Başlık ekranında da **ENTER'a** ve aynı anda sol ok'a basarsanız sizin için birşeyler yapabilirim (ben hem del).



Yine yazması açıklaması zor bir oyun. Şöyle ifade edeyim: "Ve bildiklerim bilemediklerimden azdı" (Bulutsuzluk Özlemi -Güneşimden Kaç) Bu kodları açıklamaya çalıştığım yerlerde kullanmalısınız. **INEEDHELP:** Vigiil denilen iki kapı gördüğünüz yerde kullanabileceğiniz bu kod, kendinize her türlü kıyağı (limitsiz cephane, yara almazlık gibi) geçebilmenizi sağlar.



SCREAMER 2

Geçen ay dergimizin Emin'i tarafından açıklanan bu oyunun cheat'ini, Emin'in yine geçen ay yazdığı üzere bu ay yayınlıyoruz. Bu gecikmeden dolayı çevreye verdiğimiz rahatsızlık için özür dileriz.

Bu kodları Ana Ekranda yani Arcade, Options seçeneklerinin olduğu yerde yazmalısınız: Eğer tüm pistlere sahip olmak istiyorsanız (pistlerin vücutlarına sahip olabilirsiniz ama ruhlarına asla!) **MRTRK;** oyunu oynarken her takıma bir ekstra araba için **TACAR,**



TBCAR, TCCAR, TDCAR; bütün şampiyonlara kayıt için **CHMPA** ve son olarak da hızlı bir oyun için **APHRODITE** kodlarını yazabilirsiniz. Yazabilirsiniz di mi?



UNITED NATIONS BUFFER ZONE

Big BEN



17 Ocak Cuma günü o kadar ilginç oldu ki anlatamam. Hakikaten anlatamam. Aslında o günün yani 17 Ocak 1997 gününün, eskiden hiç düşünmeden, bonkörce, değerini bilmeden harcadığım 1996 17 Ocak'ından hiç ama hiç bir farkı yok gibi gözüküyordu. Yine bir saatte buluşacak, yine bir kafe'ye gidecek, yine Kızılkaya'larda hamburger yiyecek, yine sinemaya mi gidelim tartışmasından sonra kiraathaneye giderek gece 3'lere kadar okey oynayacak ve daha sonra ise Kemancı'nın ölündeki insanları seyrederek yorumlar yapacaktık. Bu insanların %90'nın kızlar olması ise olayın ilerleyen boyutu olacaktı.

Madem bu kadar sıradan ve tekrar ve monoton bir gün olacaktı da, ben niye daha Pazartesi'den heyecanlanmaya başlamıştım. Neden o gecenin hayaline dalıp dalıp gidiyordum. Neden yaaa!!! Nedeni basit. Cebimden harcar iken, etrafa dağıtır iken hiç kıymetini bilmemişim ki ben o vakitlerin. İşte şimdi 3 ayda bir geçen bir emekli maaşından farkı kalmamıştı o Cuma'ların. Birazı kira, birazı mutfak masrafı derken elimde bana kalan, fakat sadece bana kalan bir Cuma gününden başka bir şey değildi artık. 3 ayda bir yaşanacak tek bir hakkınız var ise çok şanslı olmalısınız. Çünkü o günün güzel geçmesini istersiniz, fakat hayat bunu hiç bilmez. Aslında öyle bir bilir ki... Fakat sizi hiç ama hiç umursamaz. Neden umursasın ki, kimi umursamış ki zaten. Hem beni umursasa, diğerleri ne olacak. Hayat işte herkesi umursamayacağını düşünerek umursamaz sizi. Aslında amacı sizi üzme değildir hayatın. Sizle ve sizler gibilerine bir HAYAT dersi vermektir.

Ben o gün dersimi aldım. Bana hayat çok güzel bir ders verdi. Teşekkürlerimi bir borç bilirim. Üniversitede okulu kırıp kırıp gittiğimiz Şampiyon'lar, sinemalar ve geyik muhabbetleri zamanında bana, bir Cuma gününün benim için bu kadar çok değerli olacağını söyleselerdi gülerdim. Gülerdim, güler.

"Artık yeter" diye bağırarak bile bana yorucu geliyor. Hiç değişmeden geçen giden hayatımda böyle bir günü yaşamak bana yorucu geliyor.

Zayıflıklarımın öğrenmek, kendini aşagılamak bile yorucu geliyor. Tek çare ise artık kendini böyle kabul etmek. Ben böyleyim arkadaş. Ben böyleyim. Senin derdini, bir başkasının derdini düşünmem ben artı. Üzerimde taşıdığım sorumluluklar bini geçti, herkesin hesabını ben mi tutucam. Hayır yaa, ben tutamam. Buna ne gücüm nede sağlığım yeter.

Artık ben varım, ve ben ben olunca etrafımda hala bir insan var ise ne mutlu.

İnsanları üzmemeyi, hele hele değer verdiğim insanları üzmemek için bir çok insanı üzdüm. Bu ise değer verdiğim insanlara sorumluluklar yükledi. Ama onlar bu sorumluluğu hiç kaldıramadılar. Zaten kaldıramamaları çok doğal. Herkesin bir derdi var, herkesin acınacak bir hikayesi var. Kimi dinlersen dinle herkese hak verirsin. İyi de kardeşim nasıl yaaa ??? Nasıl yani? Nasıl olacak o zaman. 4 çocuğa tecavüz ederek öldürmüş bir idam mahkumuna sormuşlar, söyleyeceğin bir şey var mı ? diye. Siz benim çocukluğumun ne kadar acılar içinde geçtiğini biliyor musunuz ? demiş. Ahhh, evet bay sapık, hakikaten yavww, bunu hiç düşünmemiştik. O zaman salalım seni git...

Herkesin bir hayatı ve gerçekleri var. Bu kümeler yığınından kaçışınlar var ise ne mutlu. Aksi takdirde söylenemeyen gerçekler ile yaşamaya mahkumuz. Mert'in eski çıktığı kız (???) benim şu anda karım olan Ebru'dan nefret ediyormuş. Mert ise ona yakın düşünerek, Ebru'yu bir şahsiyet olarak bile görmüyormuş. Bakın arkadaşlar olaya bakın. İçine battığımız bok çukuruna bakın. Gerçekler acı değil aksine çok zevklidir. Ben bunu duyduğumda o kadar mutlu oldum ki bilemezsiniz. Gerçekler kadar hoş ve saf bir şey olabilir mi.

Herkesin ama herkesin biraz olsun oturarak kendi gerçeklerini düşünmesini ve maskelerini çıkartmasını istiyorum. Bir insanı şahsiyetsizlikle suçlayarak, onun yüzüne gülen insan, o insandan ne kadar şahsiyetli olabilir ki. Çıkarttın artık maskeleri beee !!! Yeter artık...

Don't see'ya next time, we don't love'ya, bad night, not thank you (çünkü benim gerçeklerim var ve ben onlarım).

KUSMUK1: Hayat artık daha kolay.

KUSMUK2: Sayın Timur Güneysulu. Kamer'deki aksaklıklardan dolayı mektubun bana aylar sonra geçti. Hala aynı ruh hali içerisinde isen bana yine yazabilirsin. Gerçek isimim ise Timur... Adası olayı. Sana yazmayışımın sebebi ise mektubunda semt ve il belirtemiş olman. Unutkanlık olayı.

KUSMUK3: Sayın Nilüfer Şenduran, yılbaşı kartını aldım. Bence çok anlamlı idi. İlgini için çok teşekkür ederim. Bayan bir okuyucumun olması ise daha bir anlamlı. Sağol..

"Let's Start" ile başlayıp, "Basic" serisi ile devam edenler bilirler;

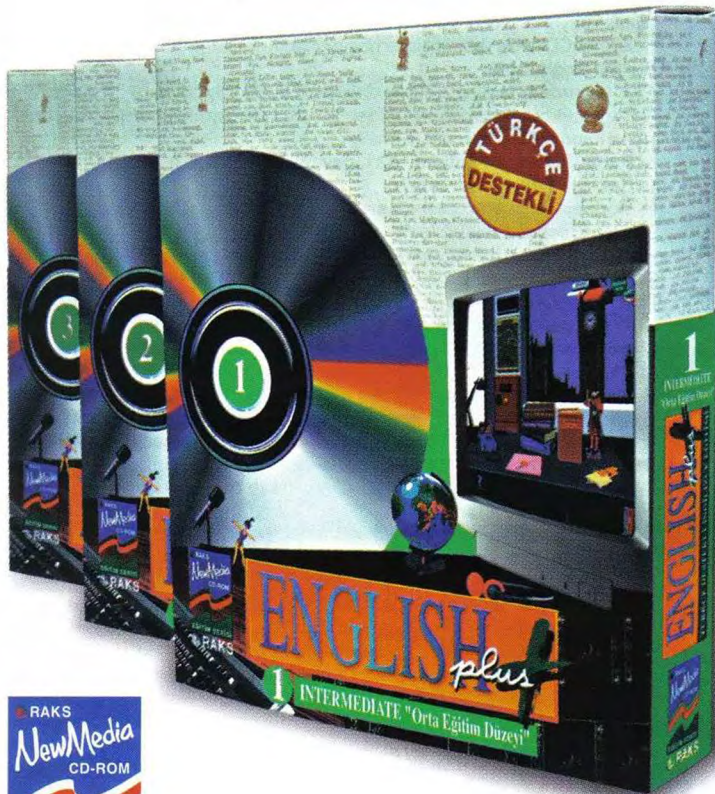
İngilizce eğitiminde en doğru adımlar

ENGLISH *plus*

serisi ile atılır...

3. adım Intermediate "Orta Eğitim Düzeyi"

CD ROM teknolojisiyle İngilizce eğitimi



Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe
sözlük,
Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım
menüleri.

7000'i aşkın sözcük ve deyim.

Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi
kaydedip
dinleme, orijinali ile karşılaştırma imkanı.
Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli
eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin
gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

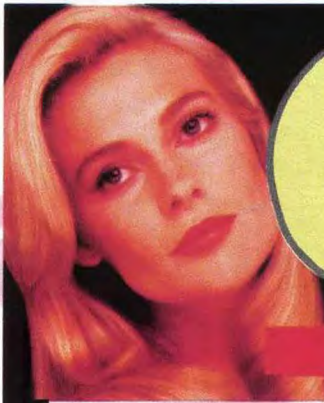
Gerçek video görüntüleri, animasyonlar,
İngilizce oyunlar.



Ana Dağıtıcı: Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında

3P Bilgisayar San. Tic. ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Merkez: (212)886 62 76/77 • **Fax:** (212)886 6380 • **Ankara:** Maltepe Migros (312)232 2610 • Gima (312)413 13 88 • **İstanbul:** Ortaköy (212)260 79 18 • Bahçeşehir Migros (212)669 27 71 • Galleria Migros (212)661 36 05 • Göztepe/Soyak (216)317 67 23 • Maslak Migros (212)285 42 32 • Şişli YKM (212)296 34 18 • **İzmir:** Alsancak (232)464 34 07 • Bornova Kipa (232)373 7159 • İletişim (232)463 23 03 • Karşıyaka (232)323 10 75 • Tansaş (232)370 52 08 • **Bursa:** Sönmez Migros (224)261 10 06 • Altıparmak (224) 223 06 03 • **Kuyluk** (224)257 06 19 • **Gima** (224)220 73 39 • **Adana:** (322)453 24 27 • **Antalya:** (242)241 74 41 • **Konya:** (332)235 86 54 • **Mersin:** YKM(324)238 10 85 • **Eskişehir:** (222)230 92 32 • **Denizli:** (258)263 07 20 • **Kuşadası:** (256)614 65 15 •



ENGİN

abla

O h oh oohhhh... Bir sürü mektup, fax, e-mail gelmiş. Ne güzel bee... Bakalım kimler varmış bu ay. Efe, Orbay, kıllı Murat, Nilüfer, Emir, bayağı kalabalığız herhalde. Bu ne ya nereden gelmiş, Cehennem mi?! Emin, bu Zebaniye gelmiş herhalde. Bu arada sizler de hoş geldiniz. Yoklamaları kaçırmayın, devamsızlıktan kalırsınız, ona göre. Derse gelmeyenleri GameShow web site'a uğrasınlar bari de yoklamalarını orada alalım bari (www.gsmnet.com). Artık başlayalım:

..... Engin Abla (Fill in the blanks a-) Sevgili b-) Canım ciğerim c-) Merhaba d-) Şışışt!;

Bu benim 3. Mektubum ama en kısa zamanda mektup rekortmeni olacağıma eminim. Bu arada Zebani'den Altın Zarf ödülümü almaya geliyorum. Ona bir sor belki beni ve Levent'i bir yerlerden hatırlar (Ah ulan ah yazık oldu dağ gibi dergiye). Benim bir A600'üm var ama (İnşallah) bu ay sonunda bir pisi pisi alacağım (P 120 - 133, 16 mb ram, 1gb hdd). Because of that şu anda çok acemiyim. Hatam olursa affola. Bu arada Game-Show kadar mükemmel bir başka derginin daha olmadığını söylemiş miydim? (bu cümleden hiç bir şey anlamadım) Sorular:

1- 8x'lik bir CD-ROM almayı düşünüyorum (Ulan daha bilgisayarım yok). Fakat bir yerde 'CD-ROM almak isteyenler yeni DVD standartlarını beklesinler' diye bir yazı okudum. Soru belli; DVD standardını beklemeli miyim, CD-Rom almalı mıyım? 2- Game-Show'un eski sayılarının yararlanarak kendime bir oyun listesi hazırladım. Hepsini bir CD'ye çektiğim istiyorum. Bu oyunların tamamının bende çıkacağı kesin mi? Bu arşivi Kamer'de yaptırırsam (450 Disketlik) ne kadar tutar? 3- Listemde 30 küsür oyun var ve bunların yarısı Adventure. Ben bu oyunları takıldığım yerde kayıt edebilir miyim? Edemezsem ne yapabilirim?

4- Bilgisayarı alırken satıcıya sormam gereken önemli sorular var mı?

Yardımların için şimdiden teşekkürler. A4 boyutunda bol şanslar. Her zaman yanınızdayız. Mektuplarınızı bekleyin. Fanatik Game-Show Okuru Ve İstanbulspor Taraftarı 'Orbay Busoydan'

..... Orbay (ben sana sınırlama getirmiyorum, sen ne istersen onu koy)

'İşte doğru yolu bulan biri daha' dedim içimden mektubunu okuyunca. Amiga devrinin kapandığını kabul ederek PC almaya karar vermiş olman artık bizden biri olduğunu gösteriyor (bir PC ci olarak yani). Gelelim olmayan bilgisayarın hakkındaki sorularına;

1- DVD falan beklersen daha çok beklersin çünkü DVD çıktığında ve yaygınlaşmış CD-Rom kadar ucuz bir teknoloji olduğunda -ki en iyimser tahminle iki sene sonra- başka biri çıkıp "arkadaşlar DVD almayın, yeni hitir-vittir standardı geliyor, çok hızlı" diyecektir. Eğer onu da dinlerseniz ömür boyu bir şey sahibi olamazsınız. Bayıl 135\$ + kdv, al bi 12X CD-Rom da bilgisayarın keyfini çıkar. 2- Seçeceğin oyunların tümünü sende çıkar. Ucuz olur ucuz. 3- Oyunları CD'ye çekilirken install edilmiş halleri çekilir. Sen oyunları CD'den harddisk'e install edeceğin için tabii ki save edebileceksin.

4- Bilgisayarı alırken dikkat etmen gereken şeylerin başında CPU geliyor. CPU'nun remark olmaması önemli. Sonra CD-Rom'un kopya CD'lerde sorun çıkartmamalı. Bir de ses kartının SB 16 ile tam uyumlu olduğundan emin olmalısın. Son olarak her şeyden önemlisi tanıdığın, bildiğin, güvendiğin bir yerden almalısın.

Merhaba Dünyanın en güzel ve en zeki ablası Engin Abla, Gördüğün gibi yayınlanmasa da mektuplarına devam ediyorum. Aslında 97'nin ilk dergisinde mektubumu yayınlarsan hiç de fena olmaz hanı.. Ha unutmadan Serkan'ın Aralık sayınızdaki yazısında ilkokul öğrencilerinin bile yapmayacağı bir hatayla Tren'e Tiren demesi de Amerikalı bilim adamlarının gözünü Beşiktaş' a çevirdi. Engin Ablaya kalkan eller kırısın diyerek sorularına geçiyorum:

1) AMD K-5 100 işlemcilerde bir kilitlenme

sorunu olduğu doğru mu? CRC bilgisayar öyle diyo.

2) Harddisk'im 420 MB. Makineyi aldığımda bilgisayarım 4MB RAM' li 486 DX2-66'ydı. Şimdiyse 16MB RAM'li Pentium 100. Harddiskim yeni sistemle sanki uyum sağlanamıyor gibi geliyor bana böyle bir şey olabilir mi?

3) 1GB harddiskler daha mı hızlı?

4) Harddiskimden kurtulmamda bana nasıl yardımcı olabilirsin?

5) Kopya CD'lerde performansın düşmesi dışında başka bir sorun var mı? 2 saat düşündüm aklıma ancak bu sorular geldi kusura bakma. Yeni yılda bir sürü yeni mektup göndereceğime emin olabilirsin. Sana ve tüm Game-Show ailesine (Serkan'a da) sevgiler.

Celal Karademir

Ceylan Gözü Bebeğim Celal, Geçen ayki dergiyi okuduysan Serkan'ın artık out olduğunu öğrenmişsindir. Tabii out olması salaklığı konusunda herhangi bir ilerleme getirmiyor ama yinede yeni salağımız Burak'ı da unutma. Hani şu "hepinize bol oyunlu günler" diyen salak ötesi Burak. O da bu satırlardan övgülerinizi bekliyor (salak deyince övgü zannedip seviniyor salak).

1- Her şeyde olduğu gibi AMD işlemcilerde de hatalı üretim olabilir. Bu AMD işlemcilerin hepsinin bozuk olduğunu göstermez. Şu anda yazıyı yazdığım bilgisayarın işlemcisi AMD mesela.

2- Yeni HDD ler E-IDE denen, eskisine göre daha hızlı bir ara birim kullanıyorlar. Onun için yeni HDD alırsan eski HDD'nden daha hızlı olacaktır (1.7 Quantum Fireball tavsiye ederim, harbiden Fireball gibi).

3- Bu ne şimdii..

4- Kamer'e gelirsene aşağı atabiliriz (2.kattayız). Şaka bir yana satmak istersen almak isteyen birilerini buluruz.

5- Kopya CD'lerde -performans düşüşü dahil- hiçbir sorun olmaz.

Sevgili Engin Abla,

13,5 yaşında ortaokul 2 öğrencisiyim. 8 yıldır bilgisayarla uğraşıyorum. Her ay mektup yazmak niyetindeyim. Off ! Ne zormuş kendini tanıtmak. Bir daha kendimi tanıtmıcam. Sorular:

1- Pentium 75'imi Pentium 133'e çevireceğim. Kaça patlar?

2- Peki ya 150'ye çevirsem?

3- Sorması ayıplı Kaç yaşındasın?

4- Star Wars'ın yenisi (sinemalara) geliyooor.

5- Sekan'la artık barışın emi.

Ahmet Demirkesen/ Bursa

Tatlı Küçüğüm Ahmet;

1- Fiyat - performans paritesini göz önünde bulundurursak şu anda alınacak en uygun işlemci P-120. 75 - 120 upgrade maliyeti ise yaklaşık olarak 50 - 60\$ civarında olur.

2- 300\$ gibi olur (120 dedikse 120 al).

3- Bayanların yaşının sorulmayacağı kuralını öğrenme yaşına gelmediğini düşünerek (eh yani 13.5) sana kızmıyorum ve bir ipucu veriyorum 10 dan büyük, 100 den küçük (ancak bu kadarını söyleyebilirim).

4- Sen Banderas'ın yeni filmi geliyor mu ondan bahset (kendim için bir şey istiyorsam namerdim).

5- Bırak böyle kalalım, bir dargın bir barışık. Nasıl olsa dünyada bütün işler karşık (şarkı yaptım size).

Sevgili Engin Abla;

İzin verirsen sorularına geçmeden önce okuyucularla biraz muhabbet etmek istiyorum. Günlerden cuma. Okuldan son ders biyoloji. Hoca sınav sonuçlarını dağıttıy or ben ise düşünceler dalmış gidiyorum. Birden zil çalıyor ve istiklal marşından sonra hedefimize doğru yöneliyoruz. Ceplerimizde CompeX-96 fuar biletleri aklımızda ' Acaba Engin Abla'yla

karşılaşır mıyız? düşüncemi Tüyp'a doğru yürütürüz (Okul oraya çok yakın). Biletleri veriyoruz ve GameShow standını aramaya koyuluyoruz. Giriş katını her santimetre karesini (abartı siz takmayın) arıyoruz fakat sonuç negatif (Bu arada hep çoğul kullanıyorum çünkü 4 kişiyiz). Birden aklımıza alt kata bakmak geliyor (Çok akıllıyızdır !!!). Aşağı iniyoruz hemen sol tarafa 'Temel İlgüdü' oynuyor burada ikiye ayrılıyorz (Sharan Stone'u hiç sevmem). Neyse lafı uzatmayalım aradığımız yerl buluyoruz (Bana biraz küçük gibi geldi) 'Acaba Engin Ablayı görebilecek miyim? Bad Mojo'nun açıklamasında anlatılan hikaye doğru mu? Serkan gerçekten gözlüğünü çaldırdı mı? Serkan'ın IQ'su kaç?' gibi sorular beynimi kemiriyor (Bu arada komşu standtaki Macarena gösterisi oldukça ilgilimizi çekiyor). Game-Show standında ilk gördüm kişi uzun saçlı üzerine 'UMBRO' yazılı t-shirt giymişti.

**BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!**
enginabla@gsmnet.com

ADRES:

**İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul**

ENGİN
abla

Okuyucu deneyimlerine dayanarak (uzun saç dolayısıyla) O'na MAC diyebilirdim, ama MAC Almanya'da. Hemen düşündüm, aklıma Şahin geldi. Bu arada daha şişman biri bize Game-Show okuyup okumadığımızı sordu ardından o ay ki sayıyı aldım. Hemen inceledim fakat Engin Abila mektubumu yayınlamamıştı. Üstelik okuyucu anketini de mektupla birlikte göndermiştim. Neyse, Şahin bilgisayarda daha önce görmediğim bir oyun oynuyordu. Hemen adını sordum, 'Time Commando' dedi. Yarım saat kadar seyrettim; bu arada arkadaşlarımız bütün fuarı 2 kere dolaştırdık. Tam oyuna dalmıştım ki başka biri 'Arkadaşlar Game-Show okuyor musunuz?' dedi. Hışımla yüzümü çevirdim ve onu gördüm. Evet tahmin edebileceğiniz gibi O Engin Abila'ydı. Merakınız devam etsin diye nasıl biri olduğunu açıklamaya çalıştım. Bu arada O şişman adam MEG'di. Bir den Engin Abila'ya kanım kaynamıştı. Bayağı konuştuk dergilerimi imzalattım ve kartvizitini aldım (Bütün bunları yapabileceğime inanmıyordum). Neyse mükemmel bir günün ardından oradan ayrılmak bana bayağı zor gelmişti. Şimdi ise okurlardan izin alarak Engin Abila'yla baş başa kalmak istiyorum (Bakalım O beni tanıyabilecek mi?).

Yukarıdaki paragraftan belki çıkaramamış olabilirsin (İnsanlık hali) sana mektubunun gelip gelmediğini sormuştum sen adımı sormuştun. Bir an aptallaşıp söylemiştim. Bunun üzerine mektubumu almadığını söylemiştin (Bu arada PTT hakkında neler düşündüğümü anlayabiliyorsunuzdur Herhalde). Bende sana hazırda 6 tane mektubumun olduğunu söylemiştim, sende 'Gönder' demiştin. Hatırladın değil mi? (Değil) Peki fuarın son günü gelen şişmanca hafiften kır saçlı ve 'Burada Engin Abila diye biri var mı?' diye konuşmasına başlayan adamı hatırladın mı? (Babam) Kusura bakma onunla geledim. (Mazeretim var hastaydım). Söylediğine göre seninle bayağı konuşmuş, senin yazılarından yararlandığını söylemiş. Ayrıca sende O'na aylardır doğru dürüst uyuyamadığını söylemişsin. Hah işte o benim. Şimdi sen madem 6 tane mektubun var neden bu kadar zamandır yollamadın diyeceksin. Mazeretim var (asabiyimdir) hiçbirini sana layık bulamadım ve oturdum destan niteliğindeki bu mektubu yazdım (içimi döktüm, hasret giderdim). Şimdi sorularına geçelim (Nihayet):

- 1- Bende 32 MB Ram'li, 2MB Edo Diamond ekran kartı olan (MPEG'li), 6 Hızlı CD Sürücülü, 3-D ses kartlı ve biri 1.6 GB diğeri 540 MB (Yedekler için) HardDisk olan bir Pentium 133 var. Bu beni kaç sene idare eder ve piyasada böyle bir bilgisayarın fiyatı ne kadardır?
- 2- Bende Windows 95 var ve Fifa 96 bu ortamda kesinlikle çalışmıyor. Dos'a çıkıp çalıştırmak istiyorum yeteri kadar hafıza yok diyor (Gerçekten de yok). Acaba Memmaker yapsam Windows 95'e zarar gelir mi?
- 3- Mektubum kaybolduğundan anket sonuçlarını burada açıklıyorum: Game-Show 'u her ay okuyorum (bazen 2 tane alıyorum) / En

sevdiğim köşe Engin Abila (News'deki Memiş Ağa'da fena değil) / En sevdiğim yazar Engin Abila / İstedğim yenilikler: Serkan Qbasic köşesi ve Engin Abladan Hardware köşesi / Anketteki diğer bütün cevaplar olumlu, teker teker yazmaya gerek yok.

4- HP Lazer Jet 4 iyi bir printer midir?

Mektubuma burada son verip yanaklarından öpüyorum...

Deniz 'screwdriver' Demiray

Elma yanaklım, Deniz;

Bana ve Game-Show'a karşı olan ilgin ve sevgin inanki beni çok sevindirdi. Seni tabii ki hatırladım. Hatta babanı da hatırladım ama biraz daha gevezelik edersem cevaplarına yer kalamayacak. Onun için:

1- Bu bilgisayar seni bayağı uzun süre idare eder. Fiyatı ise eğer yenisini almaya kalksan min. 1500\$.

2- Açılıştaki f8 ile çıkan menüde 'eski dos sürümü' seçeneği varsa memmaker yapabilirsin, tabii bu seçeneği seçmek suretiyle. Win'95 ine kesinlikle zarar gelmez.

3- Sanırım bunları açıklamak için bayağı geç kaldın ama yine de teşekkürler.

4- HP 4 L iyidir ama lazer printer alacaksan 5 L'yi tavsiye ederim.

Merhaba Engin Abila,

N'aber. Nasılsın? Bu faksı senin engin bilgilerine danışmak için çektim. Bak dergide yayınlanması gibi bir iddiam yok. Yalnızca yazdığım faks cevap ver yeter. Gerçekten hayatı mesele (mesela yanı)sadece 1 sorum var. Önemli olan hemen cevap almam.

Benim PC 4MB ram 540MB Hardiskli 486DX2-66 bir IBM APTİVA'm var.

Sence bunu 16MB ram yapmaya değer mi? Ayrıca şu işlemci işlerinden pek anlamıyorum. Yani CYRIX 686, AMD K-5, INTEL, PENTIUM... falan var. Hangisi daha uygun fiyata daha fazla performanslıdır? Hangisine upgrade ettirebilirim: En azından benim tostağaya göre yüzde kaç fazla verim alırım. Çünkü çoğu oyuna artık abartılı yavaş geliyor. IBM olduğu için sanırım diğer PC lerden daha pahalıya mal oluyormuş, doğru mu?

Ayça Turhan

Kiraz Dudaklım Ayça;

Erkek egemenliği olan bir konuda, beni erkeklerin arasında yalnız bırakmadığın için sana çok teşekkür ederim. Funda ile Nilüfer'i de unutmadım tabii. Gelelim sorularına;

Eğer uzunca bir süre daha bu bilgisayarla devam etmek istiyorsan 16 mb ram yaptır. CYRIX, AMD, INTEL CPU markalarıdır. Tavsiyem INTEL olur.

Upgrade işini hiç düşünme bilgisayarını satacak birini bul ve kendine adam gibi bir bilgisayar al. Toplama bir P-120 alsan senin tostağaya göre en az % 300 fazla verim alırsın. İşte geldik gidiyoruz. Şu ölümlü dünyada sizler için bir şeyler yapan insanlara destek olun. Buna gerçekten ihtiyaçları olabilir. Kismetse tekrar görüşürüz...

ENGİN 'madem ki ne bardağımız kırık, ne sürahimiz boş, içelim' ABLA

Uzman Kadro Yakın İlgî

3 CD OYUNU ALANA
1 CD OYUNU BEDAVA



Multimedia

5\$'DAN BAŞLAYAN
FIATLARLA
CD OYUNLARI

PENTIUM 120-200 PENTIUM PRO
486->PENTIUM UPGRADE

Microsoft
Ensonig Soundscape
Yetkili Satıcısı

TÜM SOFTWARE ÜRÜNLERİ ORJINAL LİSANSLI OLUP
10.000.000 ÜZERİNİKİ SİPARİŞLER ADRESE TESLİM EDİLİR.

Gürcan Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San.Tic.Ltd.Şti.
Halaskargazi Cad. Tayyereci Fehmi Sok. No:21
Osmanbey / İstanbul (Türk Telekom'un Sokağı)
Tel: 212.2464030 Fax: 212.2460339
e-mail: gurellig@turk.net

GÜRCOM
OSMANBEY'DE

GÜRCOM
BILGISAYAR

HP, IBM
COMPAQ
GÜRCOM

DIABLO
SKYNET
SWIV
NEVERHOOD
WARWIND
NASCAR 2
RED ALERT
SIMCOPTER
LARRY 7
HUNTER
DAYTONA



Nerden tutturduğum dedemin yaşadığı yeri görücem diye ya. Bir daha Myth Drannor'a gelsem iki olsun. Şehire girdik geri gidemiyoruz. Bu kadar korkunç olduğunu bilseydim yanıma arkadaşlarımı da alırdım. Yine Mystra sağolsun. Bana buranın Wild Magic ve Dead Magic bölgelerinde büyü yapma gücü vermese halim tam haraptı. Ne başka bir yere Teleport olabiliyoruz, ne de şu saklandığımız yerden dışarı çıkıp koşma koşma uzaklaşabiliyoruz. Son defa eve Teleport olmaya çalıştığım da kendimi birden bire 1 Cornugon, 3 Spinagon ve 4 Barbazu'nun yanında bulmam sonucu attığım System Shock olayının tutturmuş olsam da korkudan hayatımın en az 10 yılı heba oldu. Bununla kalsa iyi. Üzerimde sabahtan kalma Stoneskin ve Nierdre's Improved Invisible Mail olmasa ilk roundda Nirvana'ya ulaşmıştım, Tabii ki kalıp ağzlarının payını vermek istedim ama bir kez daha Teleport'u deneyerek burdan uzaklaşmayı kendime uygun gördüm. Ne de olsa gideceğim yer bundan daha kötü olamazdı (en azından ben öyle düşünüyordum).

Yeni lokasyonum ise şehrin neredeyse hiç zarar görmemiş bölgelerinden biriydi. Hala bazı kuleler ve evler dimdik ayakta. Acaba bizimkiler nerede oturuyordu diye düşünürken bir kükremeye irkildim ve daha arkamı dönmeden bir patlamayla kendimi o kulelerin birinin tepesine buldum. 3 tane kırmızı pelerinli büyücü, yok canım tabii ki Red Wizardlar değillerdir, ahtapotumsu uzuvları olan 5 yaratıkla dövüşüyordu. İçimden bir ses bunların Mind Flayer olmadığını söylüyordu. Ve o içimdeki ses haklıydı da. Bu yaratıklar undead'di. Savaşın sonunu bekmeden hemen kulenin içine daldım ve en alt kata indim. Bulduğum gizli bir kapıdan geçerek bir iki kat daha alta indim ve şu an bu satırları yerin bilmem kaç kat altındaki bir odadan yazıyorum. Bu odada çok rahat bir yatak ve çalışma masası olması beni biraz huylandırmadı değil, ama burada dinlenmeye ihtiyacım var. Odayı biraz karıştırınca bir wand buldum.

Wand of Warding:

Experience Point Value: 4,000

Gold Piece Sale Value: 20,000

Bulduğum bu wand'ın birçok özelliği var fakat işin kötü tarafı wand'ın daha sonradan şarj edilemez olması. Wand of Warding, Shield (1 charge), Protection From Evil (2 charge), Wall Of Force (4 charge), Guards And Wards (6 charge) ve Repulsion (5 charge) yapabileme gücüne sahip. Bu gücü 12. seviyemiş gibi yapan Wand Of Warding'lerin %10'u Protection From Evil yerine Protection From Good yapmaktadır.

Umarım gelecek aya kadar buradan sağ salım çıkmayı başarıyorum. Umarım...

FRP Kamer'de de bir virüs gibi yayılıyor bu arada. Geçen gün dergiye gittiğimde herkes FRP konuşuyordu. Geçen ay Serkan ve Levent FRP oynuyorlardı, bu ay herkes oynuyor. Bir de güzeller güzeli, bir tarzın, bir zerafetin kadını olan Engin Ablamızı da masaüstü olayına soksak daha ne isteyebiliriz ki (isteyebiliriz mi)? Engin ablam. Sen yeter ki iste. Sana özel FRP dersleri bile ayarlayabiliriz, canım benim. Ha bu arada kimse Serkan'ıma salak falan demesin. O da FRP'ci can yoldaşlarımdan birisi olarak korumam altına girmiş bulunuyor, emi. Bu ay size diğer firmaların oyun sistemlerinden bahsetmeyi düşünüyordum ama bilgisayarım bozulduğu için (ki şu an hala bozuk) bazı web sayfalarına bağlanamadım ve size eksik bilgi vermek de istemedim. Gelecek ay ise masaüstü FRP'si nin ne olduğunu ve nasıl oynandığı anlatmayı düşünüyorum. Bunu ilk defa 14-15 ay önce yapmıştım ama o zamandan beri hem Game-Show bütün Türkiye'de okunmaya başladı, hem de okuyucu sayısı korkunç bir şekilde arttı. Dolayısıyla Mart ayını masaüstü nedir, yenir mi gibi sorulara cevap vermek için rezerve ediyorum. Bu durumda firmalar hakkındaki bilgiler de bayağı sarılmış olacak, kusura bakmayın. Ayın en önemli haberlerinden biri ise DaggerFall. Daha oynamadım ama şu an piyasada bulunan en harbi FRP'lerden biri olduğu kesin. Mutlaka alın ve oynayın. Bu konuşmanın ardından direk büyülere geçmeden önce DMler'e ufak bir sözüm olacak. Aşağıdaki büyülerden "Vocalize" dışındakilerin hepsi çok ender bulunan ve çok az kişinin sahip olduğu büyüler. Dolayısıyla alttaki büyüleri oyuna sokarken dikkatli olun.

2. Seviye Büyümler

Magic Missile Reflection (Abjuration, Alteration)
Seven Sisters Accessory

Range: 0

Components: V,S,M

Duration: 2 round + 1 round/level

Casting Time: 2

Area Of Effect: 1 kişi

Saving Throw: Yok

Bu büyü bir zamanlar Shalantha's Kiss diye adlandırılırdı çünkü çoktan ex olmuş bu Myth Drannor büyücüsü büyüün koruma gücünü arkadaşlarına onları öperek verirdi!?!)

Oldukça taciz bir olay olan bu koruma büyüsü, büyücünün kendisi veya dokunduğu, pardon öptüğü kimse üzerinde görünmeyen bir alan oluşturur ve bu alana çarpan, yani bu büyü tarafından korunan kimseye atılan Magic Missile'lar olduğu gibi kaynağına geri döner.

Magic Missile Reflection'un en güzel özelliklerinden biri ise istenirse bu büyüün başka birine de aktarılabilir olması. Yani büyü tarafından korunan bir kimse bir round'unu harcayarak ve Magic Missile Reflection'ı yapan büyücünün bunu yaparken özellikle seçtiği bir kelimeyi söyleyerek bu koruyucu alanı dokunduğu bir kimseye aktarabilir. Bu, sadece round'da bir kez olabilir ama süresi boyunca büyü kucaktan kucaca dolaşabilir.

Materiyali büyücünün tükürüğü. Ve tabii unutulmaması gereken bir nokta: Bu büyüün el değiştirmesi olayında kimseyi öpmek zorunda değilsiniz ama bu gerçeği sadece sizler, büyücüler biliyorsunuz. Bilmem anlatabildim mi?...

Vocalize (Alteration) Wizard's Handbook

Range: Dokunma mesafesi

Components: S,M

Duration: 5 rounds

Casting Time: 1 round

Area Of Effect: 1 büyü yapabilen hedef

Saving Throw: Yok

Kimbilir kaçınız düşük seviyelerde iken Silence 15' Radius kurbanı olup bir çok büyüünüzü yapamaz hale gelmişsinizdir. İşte bu Vocalize denen nane ona çare. Vocalize'in süresi olan 5 round boyunca normalde V isteyen büyüleri kelimelerini söylemeden de yapabilirsiniz. Ne bileyim, ister V'siz Dispel Magic atarsınız, ister başka şeyler yaparsınız ama elinizde sadece 5 round olduğunu unumayın.

Vocalize yapmak için illa ki Silence yemiş olmanız gerekmiyor. Maksimum sessizlik gereken bir yerde de Vocalize yapıp V'leri söylemeden (Rler'i değil) büyülerinizi şakır şukur yapabilirsiniz.

Materiyali çanı olmayan ufak bir zil.

3. Seviye Büyümler

Cloak Of Adeamozs (Abjuration) Seven Sister's Accessory

Range: 0

Components: V,S,M

Duration: 1 round/level

Casting Time: 3

Area Of Effect: 1 kişi

Saving Throw: Yok

İşte size hem seviyesi düşük, hem de çok verimli bir koruma büyüsü.

Cloak Of Adeamozs büyücüyü veya üzerine yapılan başka bir kişiye ilk üç seviye büyülere karşı bir koruma sağlar.

Size yapılan birinci seviye zarar verici bir büyüün her zarar zarından 3, ikinci seviye bir büyüün her zarından 2 ve üçüncü seviye bir büyüün de her zarından 1 düşürür. Yani size bir Magic Missile atıldığında bunun zararını 1d4+1-3 olur. Flaming Sphere yerseniz zararını 2d4-4 olur. (Flaming sphere 2. seviye olduğu için her zarından 2 düşürürüz ve zarar da 2d4 olduğu için toplam 4 düşürüz). Ve de 10. seviye birinden Fireball yerseniz zarar 10d6 değil 10d6-10 olacaktır.

Burning Hands gibi zarar büyüünün seviyesi ile orantılı sabit bir sayı olan büyüler (bu tür büyüler büyücünün her seviyesi için 1d4 veya 1d6'lık zarar değil de sabit olarak 2 veya 3'lük zarar verendir) Cloak Of Adeamozs, birinci seviye büyülerin zararından 12, ikinci seviye büyülerinden 8 ve üçüncü seviye olanlarından da toplam 4 düşürür. Yani normal zararını 1d3+2hp/level olan Burning Hands'ı yapan 10. seviye bir büyücü, 1d3+20-12 lik bir zarar verir.

Cloak Of Adeamozs'un en güzel yanlarından biri ise bazı koruma büyülerinin aksine, ilk 3 seviye büyüleri kopya eden büyüü eşyalara da karşı koruma sağlıyor. Yani Wand Of Magic Missiles'in Magic Missile'larından veya Wand Of Lightning'in Lightning Bolt'undan da korunabilirsiniz.

Materiyali, zırlı olarak kullanılan bir armor'dan alınmış ufak demir parçaları ve biraz örümcek ağı.

Jalartan's Miraculum (Alteration) Seven Sister's Accessory

Range: 0

Components: S

Duration: Özel

Casting Time: 1

Area Of Effect: Özel

Saving Throw: Yok

Ve işte 3.seviye en mükemmel büyülerden biri daha. Jalartan's Miraculum ile büyücü hafızasındaki büyülerden birini bir component'i olmadan yapacak şekilde modifiye eder ama o şanslı büyüyü Jalartan's Miraculum'u yaparken seçmeniz lazım. Böylece o büyüyü ister materyalsiz, ister somatic'siz, ister verbalsiz yapabileceğimize duruma gelirsiniz.

Yani diyelim ki şu an ezberinizde çok işe yarayacak bir büyü var fakat anneniz bütün büyü malzemelerinizi kotunuzla beraber makinede yıkadığı için büyüyü yapamıyorsunuz. Öyleyse hemen Jalartan's Miraculum'u

Muhammed
Nierdre
Dabiri
E-Mail: Nierdre@ibm.net
Adres:
İskale Yolu Sok.
Sarıyer Apt. No:14 6.
81076@Sarıyer/İSTANBUL

yapıyorsunuz ve yapamadığınız büyüü materyali olmadan yapacak şekilde modifiye edip yapıyor ve kurtuluyorsunuz.

Sadece tek bir component'i olan bir büyüü Jalartan's Miraculum ile modifiye ederseniz o büyüü de sadece düşünce ile harekete geçirebilir hale getiriyorsunuz. Mesela, Teleport gibi sadece Verbal isteyen bir büyüü modifiye ederseniz sadece düşünce gücüyle Teleport büyüünüzü yapabilir hale gelirsiniz.

Jalartan's Miraculum sadece hafızanızdaki bir büyüü etki edebilir ve unutmayın, modifiye edeceğiniz büyüü en başta seçmeniz lazım.

En çok materyali 1000-5000 arası değeri büyüleri materyalsiz yapabilmek için ağırlıklı büyücüler tarafından kullanılır.

6. Seviye Büyüler

Blade Of Doom (Evocation) Forgotten Realms Adventures

Range: 20 yard

Components: V,S,M

Duration: Özel - En fazla 1 yıl

Casting Time: 6

Area Of Effect: 1 kişi

Saving Throw: Neg.

Blade Of Doom'un diğer bir adı Shaeroon's Scimatar'dır. Shaeroon'un ölümünden sonra zamanla büyüün adı değişmiştir.

Çok etkili bir lanet olan bu büyü, yapıldığı zaman hedefin üstünde tamamıyla büyü gücünden oluşmuş bir kılıç oluşturur. Bu kılıcı sadece büyüü yapan şahıs, görünmez şeyleri görebilenler (detect invisibility yapanlar) veya kelle koltukta dolaşan bu hedefe detect magic yapanlar görebilirler.

Bu kılıç hedef tarafından belli bir hareket yapıldığında veya bir söz söylendiği zaman hoop diye kafaya düşer. Bu belli bir hareket veya söz, koca karısını aldattığı zaman, FRP ye laf ettiği zaman, yapılan bir anlaşmayı bozduğu veya Teleport yaptığı zaman diye büyüü tarafından en başta belirlenen ve bu olay gerçekleştiği zaman kılıç kafaya düşüp büyücünün her seviyesi için 1hp lik zarar verir. Kurban saving throw'u tutturursa hiç zarar almaz.

Blade Of Doom'u büyüü olan ve aldatan kocanın enerjisi yok olana kadar bu büyü 1 yıl boyunca aktif kalabilir. Dispel Magic ile dispel edilemeyen bu büyüye sadece Limited Wish ve Wish'in borusu ötürür.

Kitaplar bu büyüün 9.seviye olan ve aldatan kocanın kafasına değil de belli bir bölgesine düşerekten onu aldatma işinden sonsuza kadar uzaklaştırabilme gücüne sahip başka bir büyüden bahseder. Üstelik bu lanet o kadar güçlüymiş ki, kesip kopardığı yerin "Regeneration" büyüü ile kurtarılmasını dahi önlemişti. Kimbilir, birileri Archmage Shaeroon'u çok kızdırmış anlaşılabilir.

Materyali, değerli 300 gp olan kaya kristalinden yapılmış ufak bir scimatar veya 3000 gp'lik bir safir.

9. Seviye Büyüler

Ve gelelim bu ayın en abank büyüüne...

The Simbul's Spell Trigger (Alteration, Conjuraton, Evocation) Seven Sister's Accessory

Range: 0

Components: V

Duration: 366 gün

Casting Time: 2

Area Of Effect: Özel

Saving Throw: Yok

Forgotten Realms'ın en güçlü büyüüsü olan Simbul'un (30. seviye) yaptığı bu büyü herhalde Time Stopdan sonra en çok sevdiğim büyü.

Bu büyüü ezberlerken, dikkat edin yaparken değil, büyüü 1. ve 7. seviyeler arasında 4 büyüü seçmelidir. Büyüü ezberlendikten hemen sonra da seçilen 4 büyüü yapılmalıdır. İlla ki 4 tane olacak diye bir şey yok. İsterseniz iki tane de ezberleyebilirsiniz. Bu 4 büyüün hepsi ayrı olmak zorunda da değildir. İster 4 Disintegrate alın ister 4 ayrı büyüü alın farketmez. Yalnız büyüü bir kelime seçmelidir ve bu 4 büyüü yaparken her yapılan büyüden ÖNCE bu kelime söylenmeli, sonra da o büyüü yapılmalıdır. Yani önce seçilen kelime ve ilk büyüü, sonra yine seçilen kelime ve ikinci büyüü gibi... Bu yolla yapılan büyüler etkilerini göstermezler. Yani gönül rahatlığı ile Delayed Blast Fireball yapabilirsiniz.

Seçilen büyüler istenirse başka biri tarafından da yapılabilir. Yani bir büyüü dostunuz da siz asıl büyüü yaptıktan sonra gelip geri kalan 4 büyüü yapabilir. Bu büyüler Cleric büyüü bile olabilirler.

Asıl geliyoruz en güzel noktaya. Bu yapmış olduğunuz 4 büyüü siz o büyüleri yaparken seçtiğiniz kelimeyi söyleyene kadar ya da 366 gün boyunca dururlar. Ve siz o şifre kelimeyi söylediyiniz anda Simbul's Spell Trigger sayesinde 4 büyüü arka arkaya 1 round içinde yapılır ve eğer zarar verici bir büyüü seçmişseniz hiç zar atmayın, büyüler olabilecek maksimum zararı verirler. Yaa...

Belki 1000 yaşının aşınca bizde böyle büyüler keşfedebiliriz, ne dersiniz? Simbul bir dakika kızma ne olur. Amaç Game Show okuyucularını mutlu etmektir. Vallahi Mystra çarpsın bu büyüü düşmanlarının eline vermem. Bak zaten hiçbirimiz bu üstün büyüü yapıcak güce sahip değiliz. Bak Simbul bende sana birkaç yeni büyüü vereyim anlaşalım, tamam mı? Ohh be... Sakinleş biraz şöyle. Elminster senin çok çabuk parladığını söylemişti de, inanmamıştım. Üstelik ben.!! Simbul'cum bi dakika! O büyüü bana yapıcam di mi? Bak seni kızkardeşlerine şikayet ederim! Bi dakika n'olur ama. Aaaaaaa!!!!

Bu kadar geyik bu kadar büyüü hoş da, bakalım mektuplara yer kalıcak mı?

Sevgili Muhammed Nierdre,

Ben, Forgotten Realms, Battletech, (ve inşallah yakında Ravenloft, Shadowrun ve Mask Of Death) oyuncusuyum. Yaklaşık iki yıldır masaüstü işle ilgilenmekteyim. Yani iki yıldır hayatımda hiç kullanmadığım kadar hayalgücümü kullandım.

1- Efendim ben bir Bladesinger'im. Fakat özelliklerimi pek bilmiyorum. +1 Damage, -1 Thaco dan başka neler var? Benim bir DM arkadaşım her round'da 2 attack ve 2 parry yapabileceğimi söyledi. Bu 2 round'da 4 attack demek. Specialist fighterlar bile 2 round'da 3 attack yapıyor. Yani bu Baldesingerlik kasaplık gibi birşey.

2- Bir soruda mage tarafımdan. En son research ettiğim "Vassago's Blue Reptile" adlı büyüü bana yaklaşık 10000 gp'ye mal oldu. (DM kıyağı- DM kazığı) Bu işin bir oluru yok mu? 5.seviyede 10000 tutuyo, 15.seviyede ?

3- Kendi hazırladığımız modüllerde yarattığımız yaratıkların experience'si nasıl hesaplanıyor?

4- Elminster amcam hakkında bilgi.

5- Ha bu arada, oyuncuları katletmek gibi bir saplantın var mı? Benim yok. Severim onları. Zayıf şeyler.

Neyse soruların bu kadar, yayınlarsan sevinirim. Gül ve Kılıç seni korusun. (Ha bide Tempus, Mystra ve adını saymadığım diğer tanrılar da)

Ahmet "The BladeSinger" Aksoy, İzmir

NIERDRE: Ahmet, hayalgücünü o kadar kullanma biter sonra. Şaka falan yapıyorum. Sende benim gibi bir dolu oyun DM'lik edip oynamaya başlarsan hayalgücün kısa sürede biter, tükenir, uzun bir süre şarj olamaz.

1- Bu Bladesinger'lık bayağı verimli bir meslek ama senin dediklerinden biraz farklı özellikleri var. Şimdi diyelim sen Long Sword'u kendine silah seçtin. Bu kılıcın üzerine 3 tane BladeSong proficiency'si harcarsan eline geçen bonuslar, ya +1 Thaco, ya +1 AC, ya da 1 Parry'dir. Bir tane daha Bladesong proficiency'si daha harcadığın zaman (yani Long Sword üzerine toplam 4 tane Bladesong Proficiency'si kullandığın zaman) bu bonuslar +2 Thaco, +2 AC ve yine 1 Parry haline geliyor. Bu bonusların hepsini bir anda kullanamazsın. Her savaş round'unun başında hangisini kullanacağını söylemen lazım.

2- Şimdi bu büyüü 2. seviye olduğuna göre hesaplayalım. Bana 5 dakika ver... Wizard's Handbook kurallarına göre bu büyüü research etmek averaj olarak 3000 gp'ya mal oluyor. Bunun 10000 gp tutması için senin aylar boyunca uğraşıp research zarını tutturamamış olman gerekiyor. Bana büyüü kaç haftada yaptığını falan yazmadığın için net birşey söyleyemem ama büyüü normalde 6 haftada research ediliyor. Sen bunu 26 haftada yaptıysan veya özellikle research şansım artsın diye çok para harcadıysan toplam 10000 gp olabilir. Aksi takdirde imkansız. O paraya ben en son 5. seviye büyüümü research etmişim. Üstüne de bir tane scroll yazmışım.

Ha bu arada, yılanın orijinal Hit Dice'sini 2 yapıp, poison tablosunu bir daha gözden geçirmeni tavsiye ederim. Büyüye koyduğun extra özellikler hoş olmuş. Diğer büyülerini bakıyorum.

3- Yarattığın cici yaratıkların exp.'ini DM Guide'daki exp. hesaplama tablosundan veya Monstrous Annual 1'in içindeki tabloyu kullanarak bulacaksın.

4- Aaa... Elminster amcam mı? O zaman akraba sayılırız, bak. Elminster amcamız 1330 kûsur yaşlarında, 29. seviye, zamanında hem Fighter, hem Thief, hem de Cleric olmuş bir Arch Mage. Yüzyıllar önce Mystra'ya hizmet için belli bir süre kadın bile olan Elminişko, aynı zamanda Mystra'nın Chosenlar'ın dan biridir ve ölümsüzdür. Harpers örgütünün kurulmasında da parmağı olan yaşlı büyücümüz aynı zamanda Simbul'un da sevgilisi.

5- Ben herhalde çevremde oyuncuları çok seven ve onlara bir türlü kıyamayan bir DM olarak tanınıyorum. Ne de olsa oyuncu da olduğum için, sevilen bir karakterin ölümünün ne olduğunu çok iyi bilirim. Bu yüzden çok gerekmedikçe ölüm oranı bizde bayağı az olur.

İlker "Greeneye" Öncen... İnsanlar bana masaüstü FRP'sine senin yazılarında başladım dediklerinde gerçekten çok mutlu olurum. Senin mektubun da bana amacımı gerçekleştirdiğimi gösterenlerden biri. Teşekkür ederim. Oyuncular bir savaştan çıkıp diğerine girmemeli fikrine katılıyorum. Her ne kadar bu konuda her zaman bir başan gösteremem de, savaş olaylarını minimumda tutmaya çalışıyorum. Mesela Combat & Tactics'deki Critical Hit olayı savaşlara balıklama dalmamak için sebep oluşturmaya başladı bile. Mage olayına gelince. Ben kimseyi mage olsun diye yanlış yönlendirmek istemem. Umarım benim Mage muhabbeti yanlış anlaşılmıyordur.

Kendi dünyanı yaratmak istiyorsan sana tavsiye edebileceğim bir kitap var. TSR'nin "Creative Campaigning" denen bir kitabı var. Hala basılıyor mu bilmiyorum ama onu anlatın sana çok yardımcı olacağını garanti edebilirim.

Gürol "Grimreaper" Gürbüz... Sınavların nasıl geçiyor? Sakin ola ki sınavlar yüzünden bana bir sayfa da olsa mektup yazmayı unutma.

Hoşunuza gideceğini düşündüğüm bir haberim var. Mart ayından itibaren köşemde FRP yarışması yapmayı düşünüyorum.

Sorular FRP

kuralları, büyüler ve

AD&D dünyaları

hakkında olucak.

Ödül olarak da zar

vermeyi

düşünüyorum.

Çekişler de

Kamer'de MEG'in

şahitliğinde

yapılacak. İlk soru bir

sorun çıkmazsa gelecek ay

yapılacak. Bekleyin bakalım.

Son olarak 15 Ocak Cumartesi günü

Kamer'de görüşmek üzere...

"El Atha Cui Mytha, Huthuar"...

©Muhammed
"Nierdre" Dabiri



ar@rım

URL, hypertext, browser !!! Bütün bunlar ne demek oluyor yaw...

Bütün Internetmaniklere ve Internet'e ilgi gösterenlere sevgiler saygılar. Geçen ay ilk defa başladığımız Internet köşemize bu ay yine devam ediyoruz. Köşemize ilgi inanılmaz oldu demeyi isterdim fakat ne yazık ki 1-2 email dan başka bir tepki gelmedi. Bu tepkisizliği tamamen Internet'in Türkiye'de henüz yeni olmasına bağlıyorum (iyimser yaklaşım), aksini zaten düşünmüyorum. Bu ay sizlerle daha detaylı konulara girmek için bir ön hazırlık yapmak istiyorum. Bu da bazı temel kavramları (jargonları) öğrenmekten geçer. Değineceğim kavramlar tamamen web ortamı ile ilgilidir. Şunu bilmenizde yarar var: Internet ortamındaki her ana başlık (IRC, FTP gibi) kendine has jargonlar içerir. Bunları bilmek her Internet meraklısı için temel görevdir. Peki nedir bu kavramlardan WEB ile ilgili olanları :

HYPertext: Bu kavram ilk defa 1965 yılında gündeme gelmiştir. Birbirleri ile bağlantılı konuların Hyperlink'ler ile bağlanmasıdır. Internet'i hypertext dökümanları ile dolu büyük bir okyanusa benzetebilirsiniz. Bu hypertextler bağlantılar (linkler) ile birbirlerine bağlıdır ve ancak hypertext browserları (Netscape, M.Explorer gibi) ile görüntülenebilirler. Web sayfalarının yazılması için gerekli olan programlama diline de HyperTextMarkupLanguage (HTML) denir.

Browser: Türkçemize "Göz At" adı altında geçen browse kelimesinden gelen browser Web ortamının görüntülenmesine yarayan programlara verilen genel addr. Şu anda dünya piyasasının ortalama %70 ini Netscape, %20 sini ise Ml.Explorer oluşturmaktadır. İlk browser Lynx adındaydı ve sadece text gösterebiliyordu. Fare ile tıklama işlemi ise Mosaic adlı browserda başladı. Şu anki browserlar ile email gönderebilir, Newsgruplarına bağlanabilir ve bir çok multimedia dosyalarını görüntüleyebilir ve duyabilirsiniz.

HTML: Hyper Text Markup Language'in kısaltmasıdır ve Web sayfalarının oluşturulması için gerekli dildir. Aslında tam bir dil değildir yani bir C++ gibi komplike değildir ve öğrenmesi çok zaman almaz. 50 saatlik bir çalışma sonucu (ben o kadar da öğrendim) mükemmel derecede web sayfaları kodlayabilirsiniz. HTML dili devamlı gelişen ve yeni yeni komutlar eklenen bir dildir. En son versiyoron 3.2 dir. Netscape de veya Ml.Explorer'da kodu görüntüle (View document source vb.) diyerek gezdiğiniz web sayfalarının kodlarını inceleyebilirsiniz. HTML programı bayağı bir notepad programında yazılabileceği gibi kolaylık olsun diye HTML Editör'leri kullanarak da yazılır. Yaptığınız sayfaları görüntüleyebilmek için illa ki bir server'a koymanıza gerek

EN İYİ 8 OYUN SİTESİ

1) Games Domain	www.gamesdomain.com
2) Happy Puppy	www.happypuppy.com
3) Jumbo	www.jumbo.com
4) Electronic Arts	www.ea.com
5) Sony Interactive/Psygnosis	www.spec.sony.com/SPEC
6) imagineLIVE	www.imagine-inc.com
7) Spec.Holobyte/Microprose	www.holobyte.com
8) id Software	www.idsoftware.com

Türkiye'de henüz Türkçe bir HTML kitabına ben rastlayamadım. İngilizce çok güzel kitaplar var. Ayrıca Byte dergisinde bazen bu konuya değiniliyor.

URL: Browserınızın adres kısmında http://??? ile başlayan bir yazı görmelisiniz. İşte bu bulunduğunuz sayfanın URL'dir. Uniform Resource Locator. Internet'e bağlanan her bilgisayara atanan bir IP numarası vardır. Bu numarayı belirli bir isim ile bağdaştırınca ortaya o yerin Domain Name'i çıkar. Mesela GameShow'un Internet adresi aslında 206.12.142 gibi max 3 kısımdan oluşan bir IP adresinden ibarettir. Fakat bu numaranın akıldan tutulması zor olduğu için Internic firmasına yapılan başvurularla bu numara gsmnet.com adlı domain ismine çevrilmiştir. Yukarıdaki numarayı da yazsanız aynı yere gidersiniz. Bu anlamda GameShow'a Internet ten bağlanmayı isterseniz URL'ini

http://www.gamesdomain.com

Happy Puppy'den çok daha güzel dizayn edilmiş, çok daha rahat bir biçimde gezilebilecek ve benim için en önemlisi ise çok daha hoş bir biçimde dizayn edilmiş bir site burası.

Ana sayfada grafikler ile simgeleşmiş toplam 11 ana başlık var. Eğer browserınızda grafikleri kapattıysanız (bunu yapmak daha hızlı surf edebilirsiniz fakat grafikler yüklenmez.) korkmayın çünkü sayfanın altında Java Script ile yazılmış bir "Quick Link" kısmı var. Menüden istediğiniz yeri seçip Quick Link butonuna basarak buraya gidebilirsiniz.

Ana sayfadan gezmenizin yüzde yüz şart olduğu başlıklar ise şunlar. **SEARCH:** Yazın aradığınız oyunun ismini bulsun size.

GD REVIEW: Çok hoş bir yer. Bütün oyunları türlerine göre ayrılmış. Mesela NHL Hockey 97'nin açıklamasını arıyorsanız. Basın "Sport's Arena" isimli düğmeye ve işte karşınızda spor başlığı altında ki bütün oyunlar. Fakat burada unutmamanız gereken bir şey var. Game-Show gibi oyunları incicğine cıçığına kadar açıklanmış bir şekilde bulmayı sakın ümit etmeyin. Bulabileceğiniz sadece ünlü bazı oyun yorumcularının yorumlarıdır sadece o kadar.

Neyse siz altlarda olan NHL Hockey 97'ye bastınız ve işte karşınızda NHL 97. Oyunun tam çözümünü aramayan biri olarak her şey var burada. Min konfigürasyon, yorumlar, puanlamalar, linkler ve resimler. Resimlerin üzerine basarak daha büyük hallerini görebilirsiniz.

Direct Download: Shareware mi istiyorsunuz, demo mu istiyorsunuz, hepsi burada.

Games Info: Aman haaa, buraya girmeden sakın çıkmayın siteden. Yüzlerce indekslenmiş oyun, özel tüyolar, oyun firmalarının web adresleri, modem bağlantıları ve oyun detayları, sıkça sorulan sorular, FTP linkleri ve daha neler neler. Hemen buraya bir bookmark atın. Sonrasına karışmam.

The screenshot shows the Games Domain website interface. At the top, there's a banner for 'Money vs. Quicken' with the text 'Should you switch? CNET gives you the real scoop. Click here.' Below this, the 'Gamecenter' section is prominent, featuring 'THE BEST GAMES OF THE YEAR!' and 'THE FUTURE OF LUGABARTS'. There's also a 'top downloads' section with a 'ASK GAMERX' icon. The bottom part of the screenshot shows a navigation menu with options like 'Game news', 'Features', 'Hardware', 'Consoles', 'Reviews', and 'Experts'.

yazmalısınız. Bu da <http://www.gsmnet.com>'dur. Eğer ki Mavra Boardumuza girmek isterseniz direkt olarak, yazmanız gereken adres <http://www.gsmnet.com/guestbook.html> dir. Bu adresin anlamı ise şöyledir. Http = Hypertext transfer protokol. Bağlantılar ve grafikler ile dolu olan sayfalardır.

// = Dizinler. Dos ve Win'da olduğu gibi yani. Fakat burada bölü işareti tam terstir. www.= World wide web. Web protokolu konuşan Internet'in bir kısmıdır.

gsmnet = GameShow Magazine Network anlamındadır ve domain ismimizin ilk bilgisidir.

.com = Ticari (Commercial business) işletme anlamındadır. .gov (government) hükümet ile ilgili, .edu (education) eğitim ile ilgili (üniversiteler ve diğer okullar), .net (Network) servis sağlayıcısı anlamındadır.

/ = Server'da gsmnet.com sayfalarının tutulduğu dizinin bir altında bir dizin anlamındadır.

Guestbook. = Mavra Board web sayfasının HTML ile yaratıldığı dosya ismidir.

Html = Dosya türünün uzantısıdır. Bazen .htm de olur.

Bütün bu bilgiler aslında Internet'e yeni bağlananlar (Newbies) için gerekli ama biraz bu işi bilenler için de bir o kadar geyiktir. Ne yapalım anlatmak lazımdı biz de anlattık!!!

MAIL TO:

Banan ulaşan ve sorunlarını veya yorumlarını paylaşmak isteyen 2 kişi oldu. Mektuplar biraz daha biriksin mantığı ile hareket ediyorum ve birikecek bu mektupları gelecek aya bırakıyorum.

timur@gsmnet.com

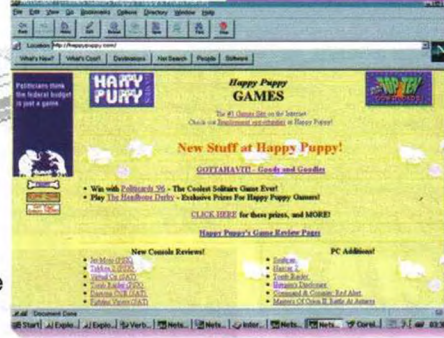
☒Timur Çataklı

<http://www.happypuppy.com>

Happy Puppy Games adı altındaki bu site Mert ile benim ilk göz ağrımdır. Internet'e adımımızı attığımız anda bu site ile karşılaşmıştık. Fakat o zamanlar bu site o kadar popüler değildi.

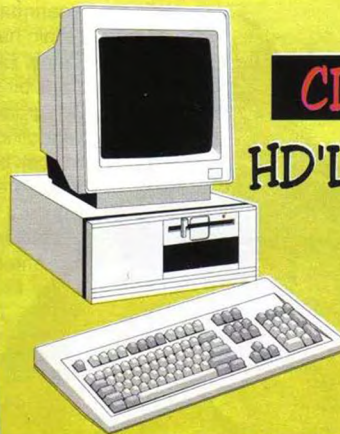
Geçen zaman içerisinde sitenin dizaynı güzelleşti, frame'li yapıya geçtiler ve hatta sol taraftaki frame'e reklam bile almaya başladılar. Frame lafı belki size yabancıdır. Hemen açıklıyayım. Bir web sayfasını belli bir mantık ile böldüğünüz zaman oluşan her bir dürtene FRAME denir. Frame in esas mantığı site içinde yol bulmayı kolaylaştırmaktır. Mesela Happy P.'de sol taraftaki kemik içerisinde Front yazan butona bastığınızda sağ taraf .../index.html sayfasına gider fakat sol taraf her zaman için sabit kalır.

Happy P.'de karşınıza ilk olarak bu index sayfası gelir. Eskiye nazaran bir çok menü içermektedir bu sayfa. Sayfanın başında ziyaretçileri vuracak olaylar konmuştur. Bir yarışma ile sizlere hediye edilen soliter oyunun reklamı ayrıca oynayabileceğiniz bir oyun Head Bone Derby yazıları sayfanın tepesinde yer almıştır. Happy Puppy'e esas popülerliğini kazandıran oyun açıklamaları, cheatler, açıklamalar, çözümler kısmı ise "Happy Puppy's Game Review Pages" lafı ile link verilmiştir. Bu sayfaya gittiğinizde karşınıza alfabetik sıra ile yazılmış birçok PC oyunun açıklaması çıkar fakat dedim ya bu site çok ilerledi, işte bu yüzden MAC ve Konsol oyunlarına da yer vermeye başladılar. Fakat o sayfalara ulaşmak için diğer linklere göz atmalısınız. Bunların dışında oyunlar ile ilgili sharewareler, ekran koruyucuları, Network'de oynanan oyunlar ve Internet üzerinde oynanan oyunlara da bu sayfadan linkler bulabilirsiniz. Link lafından hoşlanmayan veya anlamayan okuyucularımız için hemen söylüyeyim Link=bağ.



BOĞAZIÇI BİLGİSAYAR

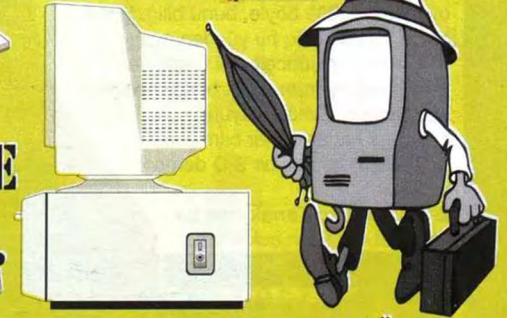
DIABLO 1.350.000
NEVER HOOD 1.350.000
TOMB RAIDER 1.350.000
DAYTONA USA 1.350.000
WAR WIND 1.350.000
SWIV 1.350.000
SKYNET 1.350.000
BLOODMAGIC 1.350.000
DAGGERFALL 1.350.000
RED ALERT 1.750.000
RED BARON 2 1.350.000
SHERLOCK HOLMES 2 1.350.000
FIFA SOCCER 97 1.350.000
HEROES OF M&M 2 1.350.000
TITANIC 1.750.000
LARRY 7 1.350.000



UPGRADE YAPILIR.

CD'YE ARŞİV YAPILIR.
HD'LERİNİZ CD YE ÇEKİLİR.

25\$



ADRES: ZEYTİNLİK MAH. HALKÇI SOK. BAKIRKÖY PASAĞI
NO:31/16 BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL: 5721624 TEL & FAX: 5438957

AMİGA

DOSTU



Geçenlerde yine Game Show'a gittim. MEG'le bu ay hangi oyunları yazmam gerektiğini tartışmak için. İçerde her zaman ki gibi eğlence vardı: Serkan'ın aşık olduğu kızla saatlerce telefon telerinde romantizm yapıp salaklıklarına yeni bir tanesini eklemesini, her zaman muayyen gününde bulunan Engin Abla'nın, burnunu karıştırarak ona buna saldırırken hiç de kadınsı olmadığını, Patron-müdür-müfettiş karışımı Meg'in etrafa bağıra çağırma otorite kustuğunu ve Mert'in de Ömer Hayyam şiiri mırıldanıp, volkanik patlama etkili gülmelerini (deli mi ne?) görüp acaba başka hangi dergide böyle bir ortam vardır diyerek iyimser düşüncelere kapıldım. Anlayacağınız tüm duygu borularım patlamış olarak herkesi sevmeye hazırım o gün. Fakat ben tam böyle düşünürken Engin Abla'nın burnunu karıştırarak ve sağa sola tükürükler saçarak üstüne saldırmasını, Serkan'ın "vay pis Zebani gelmiş" diyerek anlamsız sırtmasını ve Meg'in "nerdesin lan?" diyerek beni azarlamasını görünce, sanki beni yıllardır hareketsiz bırakan kötü bir lanetten uyanırmışım gibi şaşırđım. Sonuçta Zebaniye sevmek yasakmış azırım. Neyse sıkıldım. Bu ay da iki oyunumuz var, okuyun da sinir etmeyin. **POLAT "zebani" YARIŞÇI**

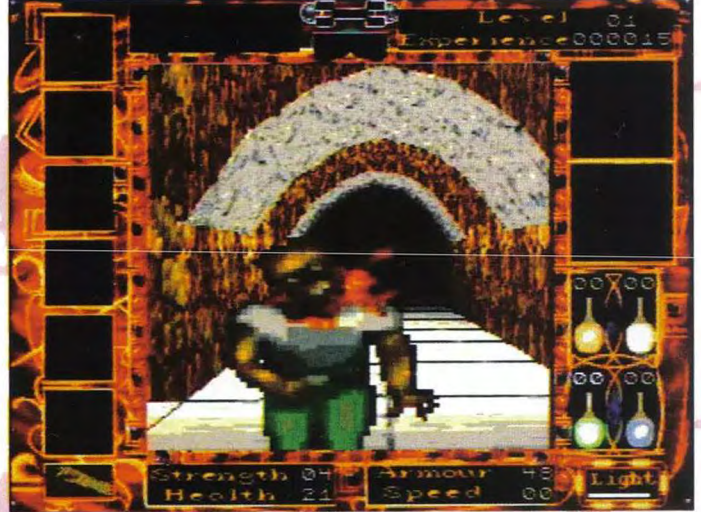
TRAPPED

Benim anlamadığım bir şey var: Oyun oynamak gerçekten bir zevk mi, yoksa dışımızdaki katı gerçeklerden kaçmanın bir yolu mu? Veya kendinizle dünya arasına bir boşluk koymak için mi oyun oynarsınız? Hadi bunları boş verin. Peki neden en çok oynanan oyunlar, şiddet ve ölüm içeren oyunlardır. Acaba bunlar, her zaman yapmak isteyip de yapamadığımız veya ispat etmeye çalıştığımız kahramanlığımızı tatmin etmenin bir yolu mu? (Şimdi bunları yazıyoruz ama dur bakalım konuyu nasıl bağlayacağız) İlk baştakilerin cevapları tartışılabilir ama son soru bence kesindir. Hepimizin içinde gizli bir kahraman vardır. Bu kahraman, hayallerimizde herşeyi gerçekleştiren genelde iyi ve gözde bir kişiliktir, gerçek hayatta ise aciz, çıplak ve zavallı bir yaratıktır (hala bağlayamadık). Ve bize her zaman mantık aşıl原因an zavallı bilincimiz gerçek hayatta bu kahramanı yadsır, yok sayar. Buna rağmen biz gerçek hayatta da bu kahramanı canlandırmak ister ve birşeyler yaparak başarılı olmak, kahrolasica egomuzu tatmin etmek isteriz. Fakat gerçek hayatta bunları yapmak zor ve sınırlıdır (Eeee?). Sonunda ne olur, teknoloji inadımıza yetişir. Alırız bir tane en sevdiğimiz oyunu ve başlarız kahramanlaşmaya. Kimimiz usta bir uçak pilotu (Levent), kimimiz el ayak kopan kareteci (Engin Abla), kimimiz savaş kumandanı (Şahin), kimimiz araba yarışçısı (ben), kimimiz strateji uzmanı (MACintosh) falan filan olur. Peki kim kloströfobik bir ortamda (bu ortam lafına sinir oluyorum) halis nem ve küf kokan bir havada, fare labirentini andıran dar koridorlarda oraya buraya koşturup, garip ucubuk yaratıklarla kılıç tokuşturmak veya ilginç büyüler yapıp kahraman olmak ister?

Evet, yukarıdaki sorunun cevabına ben diyenler hemen Trapped oyununu bir yerlerden bulup alsınlar (Joy bilgisayar). Perspektifi dar ve hayal gücü kit olanların adını duydukları zaman öögh, börgü gibi kusmuk sesler çıkarmasını göz ardı ederse (ki etmeliyiz) frp, oyun türleri içinde en iyilerinden biridir. Oyunumuz Trapped'da bir frp. Hemde riil taym tekçir meping'li. Zaten bundan sonra **Amiga da** çıkacak olan oyunların %90'ı böyle, bunu bilin. Şimdi zaten yerimiz dar; bu yüzden oyun hakkındaki düşüncelerimi maddeler halinde yazıyorum. Artık bundan sonrası size kalmış. Şimdi okuyun:

1-Sizi ne kadar etkiler bilmiyorum ama başında ufak bir 3-D demo var.

2-Oyunda lord Tarrak diye bir şahsiyet var (isim çok kötü).



Bu tarrak denen adam (lord olduğuna göre adamdır heralde) sizin için tekrar diriliyormuş falan filan (yani konuyu boşverin)

3-Mahzenler genelde karanlık ama ışık oyunları çok güzel. Lens flare FX bilem var. O ne diye sormayın çıkarım bir tane.

4-Bir yerlerde salak bir Serkan var, onu öldürmeyin yazık...

5-Gördüğünüz her healing potion'ı alın ama zart diye içmeyin sonra zurt olursunuz (yani FRP dilinde ölürsünüz)

6-Bazı kapıları evinizin kapısını açar gibi anahtarla, bazılarını da duvarlarda bulunan özel bir mekanizma sayesinde açabilirsiniz. Ayrıca şunu unutmayın paranın açamayacağı kapı yok.

7-Mahzende ilerlerken, sanki baloya gidermiş gibi giyinen kaslı ama aptal bir paladin, dudaklarından başka her yeri kirlil bir cübbeyle kaplı sinir bir wizard, gözünüzün önünde bir Elf'den bir Ayıya dönüşebilen ve ağzının kenarından yeşil çimenler sarkan bir Ranger ve kendini seksi zannedip elinin hamuruyla erkek işlerine karışan bir Thief görürseniz onlara saldırın. Experience Point'e ihtiyaçları var (hihoha!!).

8-F tuşlarıyla bir sürü özellik ayarlanıyor. Bir göz atın.

9-Atmosfer grotesk, yapılar gotik (ne diyon lan?).

10-Sağlığa dikkat, Alt tuşu ateş, grafikler çok güzel, sesler çok güzel, yine gelecek ben!..

11-Bazı yaratıklar hapiste. Bir tanesinde Engin Abla var ona fıstık atın.

12-Garip cisimler var. Kendi kendilerine deviniyorlar (bu da entel lafi).

13-Değişken bir sürü yer var, monotonluğu azaltıyor, lord Tarrak uyanıyor, yine gelecek ben!!

14-Oyun Aga makinelerde çalışıyor.

15-Şimdilik bu kadar, hepinize iyi aylar.

16-Bu arada gönderdiğiniz mektuplar elime geçti ama cevap veremiyorum. Malum sebepten. Yine de teşekkürler.



BOGRATS

Birgün canınız sıkılıyor ve şöyle neşeli fakat fazla zeka gerektirmeyen bir oyun oynamak istiyorsunuz. Atlamalı hoplamalı, göz zevkinizi okşayacak cinsten. Şans bu ya, babanızın o gün iyiliği üstünde. Hemen onun yanına gidiyorsunuz ve 'Baba, babal Derslerim çok iyi bana para ver' diyerek o koskoca adamı, küçük emelleriniz için kandırıyorsunuz. Tabii, bunu yaparken suratınıza sahte bir sırıtışı, sempatinizi, ölçülü şımarıklığınızı, kedi gibi yaltaklanışınızı yani kısacası küçük şeytan cübbesini almayı unutmuyorsunuz. Bunun sonucunda babanız etten ve kandan oluşmuş kendi kopyasının bir kağıt parçasından daha değerli olduğunu düşünüyor ve mevcut hazinesinin yarısını size veriyor. Sizde yılların tecrübesi bir babanın, hoşgörüsünü istismar ettiğinizin farkında olmadan, küçük zaferinizin tadını çıkarmak için sevinç çığlıkları içerisinde doğruca kapiya doğru fırlıyorsunuz. Artık bir şeyler istemeye, bir şeyler almaya ve bir şeyler yapmaya hazırsınız. O zaman doğru bilgisayarınıza giriyorsunuz ve yeni oyunlara bakınca, Bograts isimli oyun dikkatinizi çekiyor. Uzatmayalım; BogRats, kahramanın ahtapot kurbağa karışımı olduğu, etrafa dağılmış bir sürü nesnenin orasından burasından koşup sıçradığınız ve düşmanlarınızın boğazını kesip oluk, oluk kan akıtmadığınız, hareketli, akıcı ve cıvıl cıvıl renkler eşliğinde oynanan bir platform oyunu. Bu seferki amacınız, bu kurbağa ahtapot karışımı ucubik yaratığı bulunduğu level'dan kurtarıp bir sonraki level'a geçmek. Zaten klasik hep böyledir. Bence bu tip oyunları yapan programcıların psikolojik sorunları var. Söyleyin bana hangi beyin, garip bir kahraman yaratıp da (gereğinde şirin) oradan oraya koşturup, sıçratıp bir de üstüne üstlük, ölmesini sağlayıcı etkenler yaratır ki? Üstelik cıvıl cıvıl renklerin ve çeşit çeşit çiçeklerin, yeşilliklerin içinde. İşte sizde bu oyunda sapık programcının kafasında evrim geçirmiş, yukarıdaki beynsiz yaratığı kurtarmaya



çalışıyorsunuz. Oyunda fiziksel özürü bir tek siz değilsiniz. Daha bir sürü garip ve uçuk yaratıklar var ve hepsi tam bir baş belası. Onları öldürün desem, ölmüyorlar. Artık ne yaparsanız yapın, ben anlamam. Ayrıca olabilecek her yerden garip garip nesnelere buluyorsunuz (her yerden değil, abartıklı). Herhangi bir merdivenin altında, başkasının birşeylerini bulursanız şaşırmayın. Oyun basit. Sağlam bir joystick, iyi bir çift göz, hızlı el-klavye koordinasyonu ve oyun oynarken sizi rahatsız edecek yabancılara tekme atmak için şöyle kaslısından iki bacağınızda varsa oyunu bitirirsiniz. Bunların dışında, oyun genel olarak zevkli, renkli, iki diskli, ses efektli, güzel grafikli ve üstelik A500'de de çalışıyor (önemli bir özellik). Platform canavarlarının (hiç görmedim) bu oyunu beğeneceği kesin, diğerleri ne yapar bilemem! Son olarak da burada açıklanan oyunları ve daha fazlasını Kadıköy Joy Bilgisayar'da bulabilirsiniz.



JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ce PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AMINET CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79 • FAX: (216) 418 56 88



YOLUN SONU



TERS ADAM

Elin gavuru adamını uzaya yolladı, sonra orda tuvaletini nasıl yapacak sorusu geldi aklımıza, milyonlarca doları bastırdık uzay tuvaleti yaptırдық ona di mi? Aferin bize, asıl tuvalet evlerimizde, masalarımızdan aşağı akıyor, yerlere doğru. Gavur espri yapıyor, spagetti diyor. Spagetti şerefi yemektir, bu rezalete karıştırmam. Nedir beyler bu, bit kadar microchip'e 500 bilmem kaç milyon tane şeyi sıkıştırdık da, bi şu kablo işini mi halledemiyorsunuz. PC olmuş 100 kolları canavar, her tarafından bir kablo fırlıyor, onun power'i, bunun connection'i, yok ötekini ara kablosu. Şart mı güzellerim bu, yok mu bunun daha kolay yolu, 5000 doları bastırana ufak laptop yapıyorsunuz da normal kullanıcıya iki tane daha az kablo kullanacak tekniği çok mu görüyorsunuz. Sarsan sarılmaz, bağlasan bağlanmaz, bilgisayarın yerini değiştirmeye kalksan ölüm tuzakı, yutar seni valla. Bahar temizliği yetmez, Allah'ın günü üç vakit düzeltmezsen giderek daha beter içinden çıkılmaz hal alır bu kablolar. Mouse hoparlöre, o monitörün kablolarına, o da klavyeye dolandı mı tamam senin işin, hazırsın sinirden kudurmaya, boş ver al eline rambo bıçağını temizle namusunu daha iyidir uğraşmaktan. Getirin bunun sorumlularını karşıma bakım, bağcam onları kendi kablolarıyla, hepsine yetecek kadar kablo var elimde nasıl olsa, sonra beyler sucuk haline gelince de biz dünyahlar tuvalet işini buralarda geleneklerimize göre nasıl hallediyoruz en kısa yoldan gösterecem onlara.

TERSO



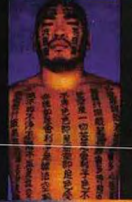
BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ ACABA ?

- 1) MAC'ın Win95'inin aslında kendi başına davranan bir yaratık olduğunu ve her boot'da kendini yeni fontlarla açtığını?
- 2) Derginin artık ortadan gece yaşayanlar (yarasalar) ve gündüz yaşayanlar (fareler) diye ikiye bölündüğünü?
- 3) Her iki grubun da kendi yaşamlarına göre 24 saat Mavra Board'un (www.gsmnet.com) oralarda dolandıklarını?
- 4) Her iki grubun da -istediği saatte kalksın- Serkan'ı aralarına almak istemediklerini?
- 5) Compex'de (eğer yardım ederseniz) kesin bir numara olacağımızı?

GENEL İSTEK ÜZERİNE TEKRAR, BİZ! ya da POLİTAKAYA ATILACAZ, PARTİ KURACAZ.



MEG: Genel film çıkış - matbaa işleri partisinin temelini attı bile. Slogan: İşler geçikmesin, vatanı daş tuzulmesin.



MAC: Sayfacılar partisi kurulma aşamasında. Slogan: Boş zamanda nıymış, haydın news sayfasını bir daha yapalım.



ENGIN ABLA: Aşk ve sevgi partisinde ışıklar her zaman sönmüştür. Slogan: Madem habire soyunuyorum, niye giyebeyim ki.



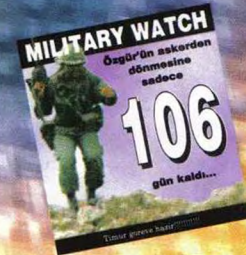
MERT: Şairler ve Edebiyat partisi. Slogan: Biz de kimseler anlamıyor! Biz de anlamıyoruz ama bizim bahaneimiz var, şairiz.



TIMUR: Eviller, barkılar ve diğerleri partisi. Slogan: Bekarlık sullanıkmiş derler. Bu konuda yorum yapardım ama kraliçe izin vermiyor.



ŞAHİN (ROM): Aksiler ve Tersler partisi. Slogan: Eeeeh gidin başımdan be rahat bırakın, benim partim istediğim yaparm.



SERKAN: Birileri parti ne demek bana da açıklarsa ben de bu muhabbete katılmak istiyorum erahene...



TÜRKİYE TOP 10

- 1) RED ALERT
- 2) TOMB RAIDER
- 3) NEVER HOOD
- 4) FIFA 97
- 5) BLOODMAGIC
- 6) WAR WIND
- 7) F1 MANAGER
- 8) HEROES M&M2
- 9) PHANTOSMA2
- 10) DAVIS CUP

DEUTSCHLAND TOP 10

- 1) FORMULA GP2
- 2) GOLD GAMES
- 3) SETTLERS2
- 4) Z
- 5) C&C
- 6) RALLY 97
- 7) CIV2
- 8) WARCRAFT
- 9) MEGAPACK VI
- 10) FLIGHT SIM 5

BU BÖYLE GİTMEZ, GİDEMEEZ...

- 1) MAC'e her iki ayda bir yeni CD-ROM alamayız, söyleyin bozmasın.
- 2) Dergide kardeş kanı dökülemez, söyleyin barışsınlar.
- 3) Her ay yeni sorunlar çıkamaz, söyleyin barı aynı problemler çıksın, tecrübe yapalım.
- 4) Haftada bir yeni bir Intel işlemci çıkamaz, söyleyin lütfen vazgeçsinler.
- 5) Serkan böyle gelmiş, böyle gideerrr.

İN

- ☺ Dergi süper olmuş doğrusu bu kadar güzelini beklemiyordum muhabbetti (sağolun).
- ☺ TR 3:45 falan diye başlayan internet mesajlar.
- ☺ Dungeon Keeper, Nisan'a kadar gelmişmiş muhabbetti (valla).
- ☺ Pentium'larda emulasyonlarla Commodore 64 oyunları oynama (süper in, mutlaka denemeniz lazım).
- ☺ Ayın birinde çıkma çıkamama ihtimali üzerine bahis.
- ☺ Birbirine sert, ters veya direkt kötü davranma.
- ☺ SKAT!

OUT

- ☺ Manalı subject satırı olan mesajlar.
- ☺ Serkan'lı fotoromanlar.
- ☺ Askerlik esprileri (hem Timur, hem de Bahadır yolcu yakında).
- ☺ F-22'li simülasyonlar (beni baydı valla).
- ☺ Şahur davulcuları (popçularımız uyuyor mu?)
- ☺ Engin Abla (sanırım silikon taktırması lazım)
- ☺ Polonezköyde pazarları sabah kahvaltısı (ısrarla değişik alanlara el atacağım haberiniz olsun).

RetroFili

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

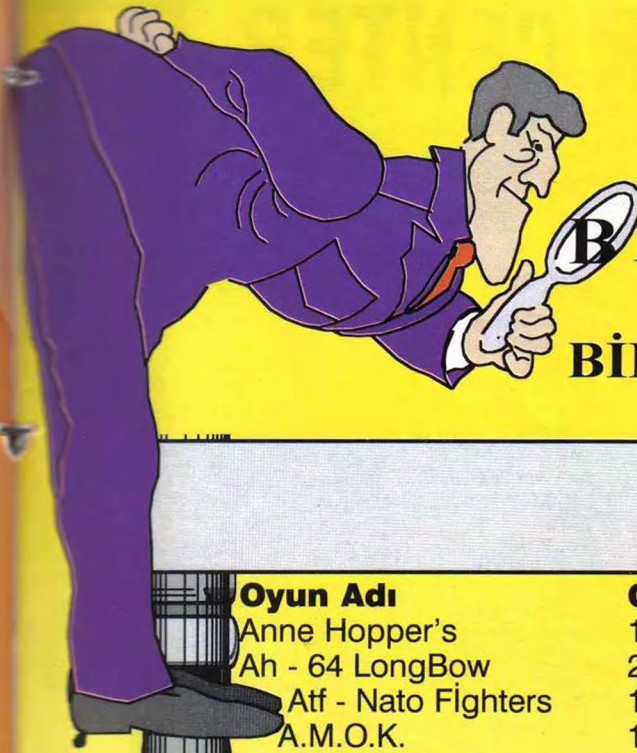
Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

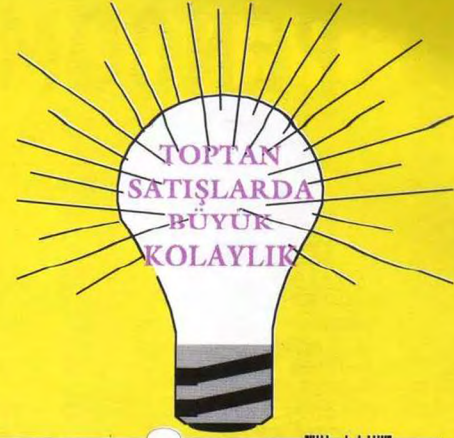
RetroFit





BELLEK

BİLGİSAYAR



Oyun Adı	Cd	TL	Oyun Adı	Cd	TL
Anne Hopper's	1	1.500	Madden Nfl 97	2	1.800
Ah - 64 LongBow	2	1.800	Monty P. Holy Grail	1	1.500
Atf - Nato Fighters	1	1.500	MechWarrior - 2	1	1.500
A.M.O.K.	1	1.500	Nascar Racing - 2	1	1.500
Broken Sword	2	1.800	NBA Live 97	1	1.500
Blood & Magic	1	1.500	Phantasmagoria 2	5	2.700
Championship Manager 2	1	1.500	Pyst	1	1.500
Conquest Of New World	1	1.500	Pentouse	1	1.500
Larry 7	1	1.500	Syndicate Wars	1	1.500
Crusader-No Regret	1	1.500	Quake	1	1.500
Cyberia 2	2	1.800	Red Alert	2	1.800
Civilization II	1	1.500	Road Rash	1	1.500
Cybermage	1	1.500	Hunter Hunted	1	1.500
Duke Nukem 3d Mania	1	1.500	Setlers 2	1	1.500
Diablo	1	1.500	Sky Net	1	1.500
Daytona Usa	1	1.500	SpyCraft	1	1.500
Dagger Fall	1	1.500	Steel Panthers - 2	1	1.500
Destruction Derby - 2	1	1.500	Star Control 3	1	1.500
F 22 Lightning	1	1.500	Tie Fighter	1	1.500
Fragile Allegiance	1	1.500	ToyStory	1	1.500
Fifa Int. Soccer 97	1	1.500	Us Navy Fighters	1	1.500
Gender Wars	1	1.500	Warcraft 2	1	1.500
Grand Prix 2	1	1.500	Warcraft 2 Exp.	1	1.500
Gene Wars	1	1.500	Warhammer	1	1.500
Harpoon 97	1	1.500	TheNeedForSpeed	1	1.500
Hind	1	1.500	Time Comando	1	1.500
Hello Kitty (Çocuk Oyunu)	1	1.500	Tomb Raider	1	1.500
Hardline	3	2.300	TheBest100Games	1	2.000
Light House	2	1.900	Zork Nemesis	4	2.700
Megarace 2	2	1.900	Z	1	1.500
Multicollection - 2	1	1.500	100DosGamesVol6	1	2.000

FIRSATI KAÇIRMAYIN...!

ŞİMDİ CD ALMANIN TAM ZAMANI...!



BANKA HESAP NUMARALARIMIZ ADRESİMİZ ve TELEFONUMUZ
Pamukbank (Maltepe):01313902 Bağdat Cad. Özderici Pasajı No : 155 / 31
İş Bankası (Maltepe) :103730000770541 MALTEPE (Pamukbank arkasındaki pasaj)
Tel : (0216) 370 68 28 Fax : (0216) 352 43 90 80 94

PENCOM COMPUTER CENTER

VISNE SOK. 25/A PENDIK-IST. TEL&FAX : 0.216.375 3614

IDDALIYIZ.I.CD OYUNLARINDA EN IYI FIYATLARI BIZ SUNUYORUZ...

CD OYUNLARI

OYUN ADI	CD	TL(000)	OYUN ADI	CD	TL(000)	OYUN ADI	CD	TL(000)
11TH HOUR	4	2.650	HEREOS OF MIGHT & MAGIC 2	1	1.500	SHIVERS	1	1.500
ABUSE	1	1.500	HIND	1	1.500	SHOCKWAVE ASSAULT	1	1.500
ACE VENTURA	1	1.500	HIVE	2	1.850	SIM COPTER	1	1.500
AFTERLIFE	1	1.500	HOME MEDICAL	3	2.250	SIM PARK	1	1.500
A.M.O.K	1	1.500	HUNTER HUNTED	1	1.500	SPY CRAFT	3	2.250
AH 64-D LONGBOW	2	1.850	HYPERBLADE	1	1.500	STAR CONTROL 3	1	1.500
ANCIENT WISDOM	1	1.500	ICE & FIRE	1	1.500	STAR TREK DEEP SPACE	2	1.850
AREA 51	1	1.500	I HAVE NO MOUTH	1	1.500	STAR TREK KLINGON	3	2.250
ASSASIN 2015	1	1.500	INDY CAR RACING 2	1	1.500	STAR TREK TIE FIGHTER	1	1.500
A.T.F.	1	1.500	IRONMAN XO	1	1.500	SKY NET	1	1.500
A.T.F. NATO FIGHTERS	1	1.500	JAGGED ALLIANCE 2	1	1.500	STRIFE	1	1.500
ATMASFEAR	1	1.500	JOHNY QUEST 3D	2	1.850	SPACE JAM	1	1.500
AZREAL'S TEAR	1	1.500	JUNIOR EDUCATION	1	1.500	SU-27 FLANKER	1	1.500
BACK TO BAGHDAD	1	1.500	KYRANDIA	1	1.500	SWIV	1	1.500
BAD MOJO	1	1.500	KILLING TIME	1	1.500	SYNDICATE WARS	1	1.500
BATMAN FOREVER	1	1.500	LARRY 7	1	1.500	THE ELK MOON MURDER	2	1.850
BATTLE ARENA TOSHIN.	1	1.500	LIGHT HOUSE	2	1.850	TIME COMMANDO	1	1.500
BATTLE CRUSADER 3000 AD	1	1.500	LORDS OF THE REALMS 2	1	1.500	TIME LAPSE	4	2.650
BATTLE DROME	1	1.500	MAABUS	3	2.250	TITANIC	2	1.850
BEDLAM	1	1.500	MADEEN NFL 97	2	1.850	TOMB RAIDER	1	1.500
BROKEN SWORD	2	1.850	MARATHON 2	1	1.500	TOP GUN	2	1.850
CAPTAIN QUASAR	1	1.500	MAXIMUM ROAD KILL	1	1.500	TOTAL KNOCKOUT	1	1.500
CARMEN SANDIEGO	1	1.500	MECHWARRIOR 2	1	1.500	TOY STORY	1	1.500
CATFIGHT	1	1.500	MECHWARRIOR 2 EXPAN.	1	1.500	TREASURE QUEST	1	1.500
C & C 2 RED ALERT	2	1.850	MEGA RACE 2	2	1.850	TROPHY BASS	1	1.500
CHAMPIONSHIP MAN. 96-97	1	1.500	MORE WAR FOR WAR2	1	1.500	ULTIMATE SEX GUIDE	1	1.500
CHESSMASTER 5000	1	1.500	MORTAL KOMBAT 3	1	1.500	URBAN RUNNER	4	2.650
CHRONICLES OF THS S.	2	1.850	MTV CLUB DEAD	2	1.850	XS	1	1.500
CIVIL WAR	1	1.500	MUMMY : TOMB OF THE ..	1	1.500	VIRTUA FIGHTER PC	1	1.500
CIVILIZATION 2	1	1.500	MUPPET SHOW	1	1.500	VIRTUA SQUAD(COP)	1	1.500
COMMAND & CONQUER	2	1.850	MYTHS & LEGENDS	1	1.500	WIZONE	1	1.500
C & C COVERT OPER.	1	1.500	NASCAR RACING 2	1	1.500	WAGES OF WAR	1	1.500
CONQUEST OF THE N.W.	1	1.500	NBA 96	1	1.500	WALT DISNEY WORLD	1	1.500
CRUSADER 2 NO REGRET	1	1.500	NBA 97	1	1.500	WAR CRAFT 2	1	1.500
CYBER MANIA VOL:13	1	1.500	NBA FULL COURT	1	1.500	WAR WIND	1	1.500
CYBER STORM	1	1.500	NCAA BASKETBALL	1	1.500	WAR2-C&C TOOLKIT	1	1.500
CYBERIA 2	2	1.850	NECRODOME	1	1.500	WEST WORLD 2000	1	1.500
D	2	1.850	NEED FOR SPEED	1	1.500	WING COMMANDER 4	6	3.350
DAGGERFALL	1	1.500	NEED FOR SPEED PLUS	1	1.500	WINTER OLYMPICS	1	1.500
DAYTONA USA	1	1.500	NEIGHBORHOOD	1	1.500	WIZARDY NEMESIS	5	3.350
DEADLOCK	1	1.500	NEOHUNTER	1	1.500	WWF IN YOUR HOUSE	1	1.500
DEADLY TIED	4	2.650	NEVERHOOD	1	1.500	Z	1	1.500
DEATHDROME	1	1.500	NHL 97	1	1.500	ZORK NEMESIS	3	2.250
DEATHKEEP	1	1.500	NHL POWER PLAY 96	1	1.500			
DESCENT 2	1	1.500	QIN	1	1.500			
DESTINY	1	1.500	QUAKE	1	1.500			
DESTRUCTION DERBY 2	1	1.500	PERFECT GENERAL 2	1	1.500			
DIABLO	1	1.500	PHANTASMAGORIA 2	5	3.600			
DOUBLE SWITCH	3	2.250	PHYCHIC DETECTIVE	3	2.250			
DRUID	1	1.500	PINK PANTHER	1	1.500			
DRAGON HEART	1	1.500	POLICE QUEST : SWAT	4	2.650			
DROWNED GOD	2	1.850	PRIVAATER 2	3	2.250			
DUKE NUKEM 3D	1	1.500	PYST	1	1.500			
EARTHSIEGE 2	1	1.500	RAEVEN PROJECT	2	1.850			
ELK MOON MURDER	2	1.850	RALLY CHAMPIONSHIP	1	1.500			
ENCARTA 97	1	1.500	RAVAGE	2	1.850			
ERADICATOR	1	1.500	RAVEN PROJECT	2	1.850			
FAST ATTACK	1	1.500	RETURN FIRE	1	1.500			
FIFA 96	1	1.500	RIPPER	6	3.350			
FIFA 97	1	1.500	ROAD RASH	1	1.500			
FORMULA 1 GP 2	1	1.500	SCOPCHED PLANET	1	1.500			
FOX HUNT	3	2.250	SCRABLE	1	1.500			
FRANKSTEIN	1	1.500	SCRAMER 2	1	1.500			
GABRIEL KNIGHT 2	6	3.350	SETTLERS 2	1	1.500			
GENDER WARS	1	1.500	SHADOAN	2	1.850			
GEX	1	1.500	SHANNARA	1	1.500			
GROLIER 97	1	1.500	SHATTERED STEEL	1	1.500			
HARVESTER	3	2.250	SHELLSHOCK	1	1.500			
HARDLINE	3	2.250	SHERLOCK HOLMES	1	1.500			

SUPER CD'LER 3.000.000 TL

- SUPER CD 1 (103 ADET OYUN)
- SUPER CD 2 (72 ADET OYUN)
- SUPER CD 3 (52 ADET OYUN)
- SUPER CD 4 (37 ADET OYUN)
- SUPER CD 5 (21 ADET OYUN)
- SUPER CD 6 (32 ADET OYUN)
- SUPER CD 7 (50 ADET OYUN)

ICINDEKI OYUNLARDAN ORNEKLER :
(FIFA97, TOYSTORY, SIMCOPTER, CRUSADER2, GENEWARS
F22, HARPOON 97, NBA96, NCAA 2, NASCAR RACING2
DOOM2D, STEEL PANTHERS 2, SCORCHED PLANNED,
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2, HEREOS MIGHT&MAGIC 2
VIRTUA SQUAD, STAR FIGHTER, NECRODOME, VS..)

MASTER OF ORION 2
ORJINAL BOX
TURKCE KITAPCIKLI
4.400.000 TL

ISTANBUL EFSANELERI
ORJINAL BOX
TURKCE
3.750.000

YENI GELEN CD OYUNLARI

**DESTRUCTION DERBY 2, DIABLO,SKY NET, DAGGERFALL
PINK PANTHER, TITANIC, SIM PARK, XS
PHANTASMAGORIA 2, SWIV, NEVERHOOD,
PINK PANTHER, CAPTAIN QUASAR, POCAHONTAS
PRIVAATER 2, NBA HANG TIME, IRONMAN XO
HUNTER HUNTED, VIRTUAL SQUADRON, DRAGON HEART
WWF IN YOUR HOUSE, CIRCLE OF BLOOD, BLOOD&MAGIC
SUPER BUBSY, MAGIC GATHERING, ROBOTRON, M.A.X.
DOWN IH THE DUMPS, POWER SLAVE, TOM CLANEY SSM**

PEK YAKINDA GELECEK CD OYUNLARI

**DUNGEON KEEPER,ARMORED FIST 2, COMMANCHE 3
MONKEY ISLAND 3, ECSTETICA 2, LANDS OF LORE 2
DARK FORCES , RED BARON 2, BUNDESLIGA MAN.97
THEME HOSPITAL**

GEÇEN AYIN EN ÇOK SATAN OYUNLARI

- 1 - FIFA 97
- 2 - RED ALERT
- 3 - TOMB RAIDER
- 4 - DRAGON HEART
- 5 - NBA 97
- 6 - SYNDICATE WARS
- 7 - TIME COMMANDO
- 8 - HEREOS MIGHT & MAGIC 2
- 9 - STAR CONTROL 3
- 10-DEATH RALLY

**BILGISAYARCILAR !!
TOPTAN CD İSTEKLERİNİZ
İÇİN MUTLAKA ARAYINIZ**

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :

BERKİM BUGRA CANOVA HESABI

YAPI KREDİ BANKASI KAYNARCA SB. HESAP NO: 12245-7

İS BANKASI PENDİK SB. HESAP NO : 811308

MICROSOFT
YETKİLİ SATICISI

NIŞANTAŞI

JOKER

BİLGİSAYAR

- 1 CD Oyunu Alan Herkese... **MOUSE PAD**
- 2 CD Oyunu Alan Herkese... **GAMESHOW**
- 3 CD Oyunu Alan Herkese... **MOUSE**
- 4 CD Oyunu Alan Herkese... **FİLTRE**
- 5 CD Oyunu Alan Herkese... **HOPARLÖR.**
- * Bilgisayar Alan Herkese... **2 CD OYUNU**

Joker Hakkınızı Kullanın.

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

- Ücretsiz Danışmanlık Servisi
- İstedığınız konfigürasyonsa PC'ler.
- Upgrade
- Yedek Parça
- Bilgisayar Tüketim Malzemeleri



Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109/29
Nişantaşı/ İstanbul
Tel: (212) 225 02 50 Fax: (212) 225 02 51

FINDIK

FINDIK BILGISAYAR SAN. TIC. LTD. ŞTİ.

ARTIK
TUNALI'DAYIZ

FINDIK CD KAYIT SERVİSİ
KAYITLARINIZI 25Ş'A
YAPIYORUZ
HER TÜRLÜ CD KAYIDI
YAPILIR.

FINDIK
OYUN
KULÜBÜ

- ÇIKAN EN SON CD OYUNLARI
- ÇIKAN EN SON DİSK OYUNLARI
- AMIGA-COMMODORE OYUNLARI
- GAMEBOY CD OYUNLARI
- SEGA GAME GEAR VE OYUNLARI
- SEGA MEGA DRIVE OYUNLARI
- HOME COMPUTER OYUNLARI

EN SON CD OYUNLARI 1,500,000TL
2,000,000 TL'lik Alışveriş yapan herkese

BEDAVA CD

Siparişlerinizi Türkiye'nin her yerine APS veya Kargo ile ulaştırıyoruz.

YÜZLERCE ORJİNAL CD OYUNU
(TOPTAN PERAKENDE)

Merkez: 30.sok 15/C Bahçelievler/Ankara Tel/Fax: (312) 2239617

Şube : Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pas. 88/84 Kavaklıdere/Ankara Tel/Fax: (312) 4680231